

出版 / 1988年12月1日 第一卷 第5號 VOLUME 1, ISSUE NO.5

軟體世界

第 5 號

追踪報導



龍之天地大集合

忍者大對決
魔界神兵 II
最後的忍者
忍者傳奇
機動戰士
巫術 IV
卡諾夫

佳節超級強片介紹

戀 II 技略技巧

誰是台灣 PC 市場的

南霸天?

根據資訊工業於民國77年7月在南部所作的
電腦與其週迅之市場問卷調查的結果顯示
亞資科技股份有限公司推出的**亞洲電腦**
在南部電腦銷售市場的佔有率為54%
銷售量居台灣省各品牌電腦之冠，
由此可見，**亞洲電腦**受到的肯定
全來自台灣省各階層的愛用者
您是不是其中之一呢？



亞洲電腦 深得民心！

追蹤 • 報導 • 真

隨著耶誕節的脚步慢慢接近，軟體世界也即將邁入第三個年頭。回顧過去二年，軟體世界一直秉持著不斷推出最精彩、最好玩、最熱門電腦遊戲軟體的理念，想必這些精彩的電腦遊戲帶給了各位不少的驚喜、刺激和“挫折感”吧！

為了讓大家能有彼此交流聯誼的機會，我們決定於12月18日星期日十點半在高雄國軍英雄館舉辦一場精彩的玩家對玩家的大會串，你可以在會場中接觸到各類型的玩家，進行“技術溝通”與“心得傳遞”，同時除了摸彩活動之外，尚有“懸賞”及“尋人”及新片展示的活動……。再晚一點報名您可就真的來不及了！報名辦法請看本期內容。

為配合耶誕節的到來，我們推出了全新精美燙金包裝的大型遊戲“紐約獵人者”及“未來之魔法”珍藏版。不論是耶誕贈禮或自己收集，您都不可錯過，全省僅發行二千套，售完為止，請您務必眼明手快。另外，我們將在全省各地的資訊展舉辦平價版絕版大優待，希望大家不要錯失良機！

本期追蹤內容除了介紹最新的軟體動向外，並刊登了來自全省各地玩家的攻略及心得，非常精彩，請你慢慢品嚐。希望您也能拿起紙筆，踴躍投稿，更希望你能成為我們的特約作家，共同來耕耘這塊園地。

這一個月來，我們一直收到讀者寄來的意見調查表，我們已將所有意見歸納整理起來，作為我們改進的參考，在此感謝大家熱烈回響，並祝大家耶誕節快樂，有個全新的1989！

本期精彩目錄

新軟體介紹：

- 羅塞拉的冒險 ● 俯衝轟炸機 ————— 1
- 龍與地下城系列 ● 火箭突擊兵 ————— 2
- 雙截龍 ● PT-109 ————— 3
- 幻想空間 II ● 戰鬥飛鷹1942 ————— 4
- 籃球1對1 ● 醫生也瘋狂 ————— 5
- 武士(暫譯) ● 喋血艦長(暫譯) ————— 6
- 撞球大賽 前進高棉 ————— 7
- 被遺忘的太空站(暫譯) ● 飛輪武士 ————— 8
- 滑板特技徵稿欄 ————— 9
- 隱形戰鬥機 ● 南區聯誼會 ————— 31

遊戲秘笈篇：

- 怒 II 怒號層圈 / 方善悅 ————— 10
- 忍者傳奇 / Lord wind ————— 13
- 最後的忍者 ● 機動戰士 / 林棋文 / 陳兆宏 — 16
- 打磚塊 / 陳仲信 ————— 17
- 最後的忍者 / 潘順興 ————— 19
- 卡諾夫 / 陳兆宏 ————— 20
- 魔界神兵 II / 陳聰德 ————— 21
- 忍者大對決 / 余宏德 ————— 23
- 忍者傳奇 / 方善悅 ————— 24
- 巫術 / 魏宇明 ————— 25
- 流行排行榜 ————— 28
- 讀者更正 ● 你問我答 ————— 29

本期幕後大臣

發行人 / 黃晉誠

總編輯 / 徐成和

文字編輯 / 王美玲 • 謝明奇 • 李永治
劉麗雪 • 林淑敏

美術編輯：林俊宏 • 林殷熙 • 文桂梅
郭金池 • 賴姿瑾

發行所 / 軟體世界雜誌社

高雄市郵政28之34號



國王密使系列IV —

睽違已久的立體卡通動畫冒險遊戲國王密使系列 (King's Quest) 在本年度又堂堂推出第四代——羅塞拉的冒險。「軟體世界」曾在平價版時推出過第三代——魔法生死鬥，當時曾造成相當大的轟動，多少人為解救受馬那那法師控制17年的男孩貴帝恩而廢寢忘食，不知道白了多少根頭髮。

羅塞拉的冒險

The Perils of Rosella



KING'S QUEST IV

如今第四代的主角轉為英勇美麗且孝心感人的公主羅塞拉，原本羅塞拉是一位受父王疼愛無憂無慮的公主，但是有一天，父王突感胸口劇痛而一病不起，正瀕臨死亡的邊緣，終日以淚洗面的羅塞拉孝心感動天，魔鏡指點她醫治父王的物品並傳送她到一個神秘小島，小島上充滿古老傳說的怪物及神秘的地方，冒險途中，她會遇到吃人的樹妖、廢棄的墳場、古屋，不知道用什麼方法才能潛越的瀑布，甚至還被女巫抓走，被迫幫她尋找一項物品，使得羅塞拉捲入仙子（善）與女巫（惡）的戰鬥。

* 類別：冒險

* 機型：16 位元 IBM PC

本遊戲具有以下特色

- * 比前面三代大三倍的冒險歷程。
- * 超過三百萬位元長的程式碼，是迄目前為止最龐大的電腦遊戲。
- * 長達10分鐘的片頭故事介紹，加起來總長為40分鐘的背景音樂。
- * 遊戲進行中有白天與晚上的循環，有些怪物或事件只在晚上才會出現。
- * 必須先完成三個小冒險才能踏上最後的冒險征途。

國王密使系列遊戲向來以精緻的立體動畫以及迷人的神話故事著稱，第四代——羅塞拉的冒險絕對是你不能錯過的好遊戲！



俯衝轟炸機

現在是1941年，正是第二次世界大戰的關鍵時期，戰局仍舊撲朔迷離，而你是第二次世界大戰最新型魚雷轟炸機的優秀飛行員，他們派你到巨型航空母艦皇家方舟號參與轟炸德國最強的戰艦俾斯麥號的任務。這是你必須銘記在心的任務。不過，在你跟俾斯麥號決一死

戰之前，最好能夠做一些起飛、降落、轟炸、飛行的練習。

俯衝轟炸機有四個畫面切換：駕駛艙、機械艙、尾機槍室及導航地圖。每個畫面都模擬真實的座艙內部，雖然儀表板不少，但操縱容易，保證你能馬上得心應手，不會手忙腳亂，尤其配備的導航地圖更是讓你清楚敵人U型潛艇，E型艦艇、地雷區、戰鬥機以及俾斯麥號的位置，根據這些資料，擬定一份攻擊的計畫，但到底是搶救皇家方舟號或是直接去轟炸俾斯麥號，還真傷腦筋！

希望你早日跟俾斯麥號碰面，擊沉俾斯麥號，重寫第二次世界大戰的戰史。

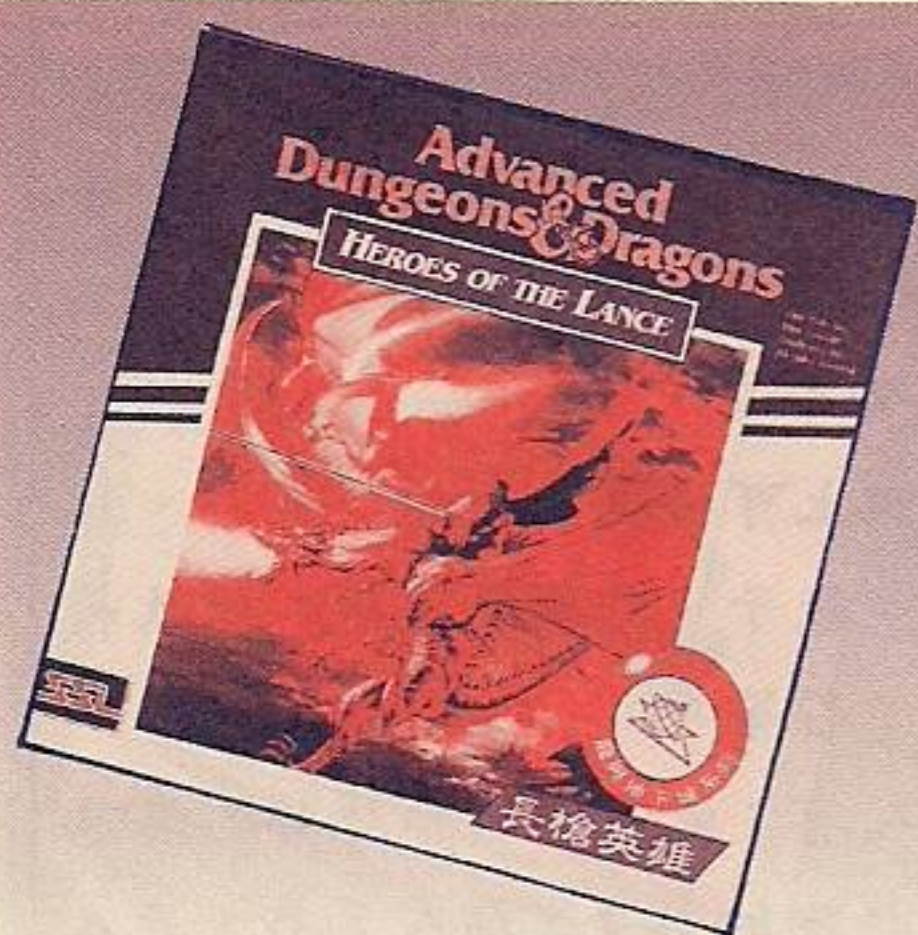
* 類別：模擬

* 機型：16 位元 IBM PC



Advanced Dungeons & Dragons

龍與地下城系列



著名的紙上遊戲“龍與地下城”系列總算移植到電腦遊戲上了！

此系列一連推出了三個軟體，“長槍英雄”(Heroes of the Lance)是一個動作遊戲，你控制8名具有不同屬性及技巧的伙伴，並帶領他們深入查克·撒羅斯神殿廢墟中尋找米沙卡聖碟。在整個過程中，你和成員們必須面對峽谷矮人、大蜘蛛、不死怪物等可怕生物，最後還需自可怕的黑龍西撒斯處拿到白金聖碟。

“光芒之池”(Pool of Radiance)，這是由紙上棋盤RPG遊戲移植過來的電腦RPG，你可依原來遊戲的形式招募隊伍，也可以直接利用現有的

。此遊戲不僅以立體圖形顯示，你的英雄們還會根據所攜帶的武器、盔甲、膚色而有不同的造型。

地下城大師輔助程式，第一集：“遭遇人物篇”(Dungeon Masters Assistant Volume I: Encounters)提供了數千個遭遇之人物、怪物資料，節省很多遊戲準備時間，而且能很容易地更改龍與地下城中的資料，將怪物與人物加入資料庫。本程式乃利用電腦強大的記憶能力，使用數目龐大的怪物與所遭遇人物之資料，以增添玩龍與地下城的樂趣！

長槍英雄

* 類別：動作

* 機型：16 位元 IBM PC

ROCKET RANGER 火箭突擊兵



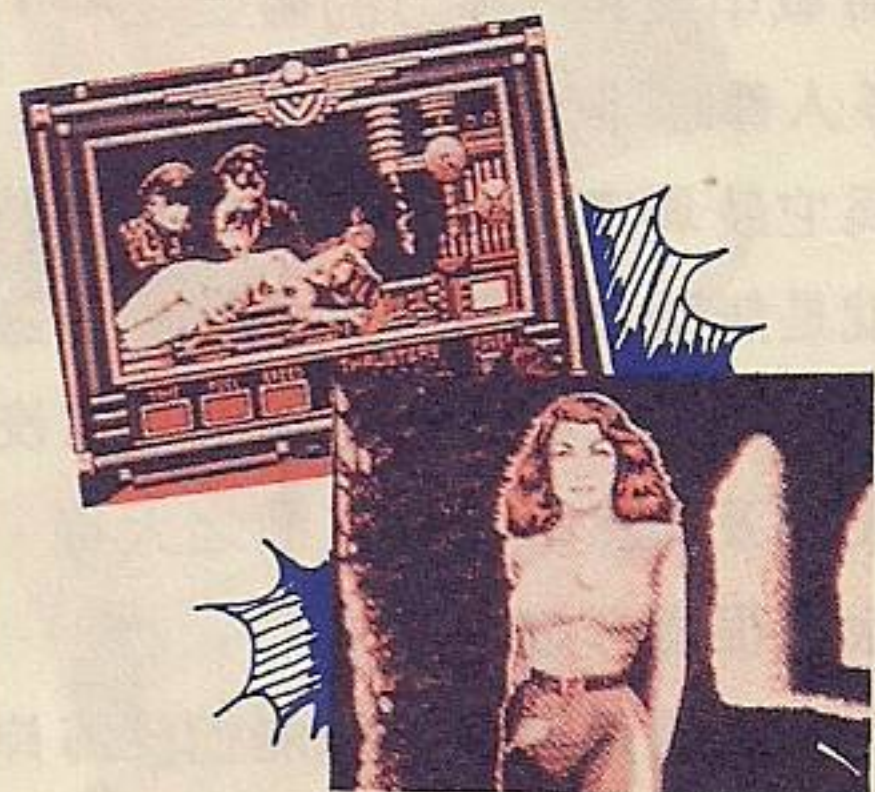
如果調查一般人假日最常去的地方是什麼，我想答案很多都是電影院（現在可能是MTV中心），你可能在那裏泡整個下午，也許，你的無數個星期六下午就在電影院耗過。如果有一個電腦遊戲能夠像電影情節那樣精彩、畫面像電影畫面那樣逼真，最重要的是滿足你英雄救美的“夢想”（在這裏就要向女性讀者抱歉，我也不知道為什麼都是英雄救美的情節，而沒有英雄救男的情節）。

1940年，納粹贏得第二次世界大戰（虛構的情節），並挾持一名美國科學家奧圖及其女兒珍在月球上幫助他們發展太空科技，因為，在太空中，就可以對全世界進行監視控制，達成征服世界的野心。

如果照歷史演進，在百年後的2040年，世界早已是納粹的天下，人類均活在極權且失去自由的高壓統治之下，因此，一群熱愛自由的科學家把火箭背包、雷射手槍、手腕型無線電監視器利用時光機傳送給你，希望你藉這些設備去尋找能夠飛往月球的五件火箭零件，將它裝滿五百單位的火箭燃料，飛往月球去阻止納粹的計畫，並將教授及珍解救出來，到時候珍還會送你深情地一吻呢！

玩這個遊戲真的就像置身在電影院，畫面一流（畫面就跟“戰國英雄”（平價版）一樣優秀），但缺點是沒有儲存遊戲的功能，如果你在後面的階段陣亡，你又得重來，不過，瑕不掩瑜，這個遊戲絕對可以評價為A+的作品！

◎現已進入日本“LOGIN”雜誌的排行。◎



* 類別：動作冒險

* 機型：16 位元 IBM PC

双截龍 DOUBLE DRAGON

*類別：動作

*機型：16 位元 IBM PC
/ XT

本遊戲只能在 XT 執行
不能在 AT 執行

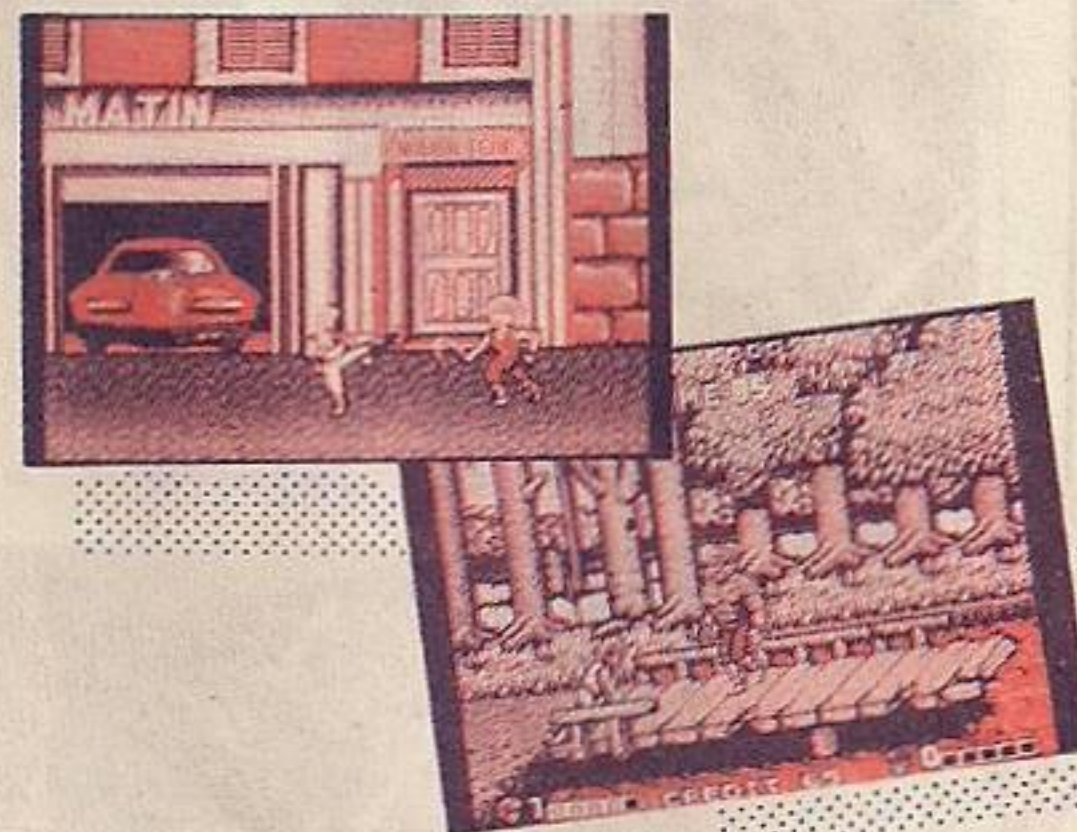
凡是會到過獅子林、地下街或其它大型電腦 (Video Game) 遊樂場的玩者，想必都還記得這個可以雙人一同前進，擊敗惡黨拯救女友的 GAME 吧？如果你從未聽過這個名詞，就讓我來告訴你有關它的輝煌歷史：它不但曾在大型電玩史上獨霸了數月之久，而且還分別移植到各著名遊樂器，如任天堂、SEGA 等。如今它終於移植到電腦上了！這對許多殷殷期盼的玩家們，真是個天大的好消息！



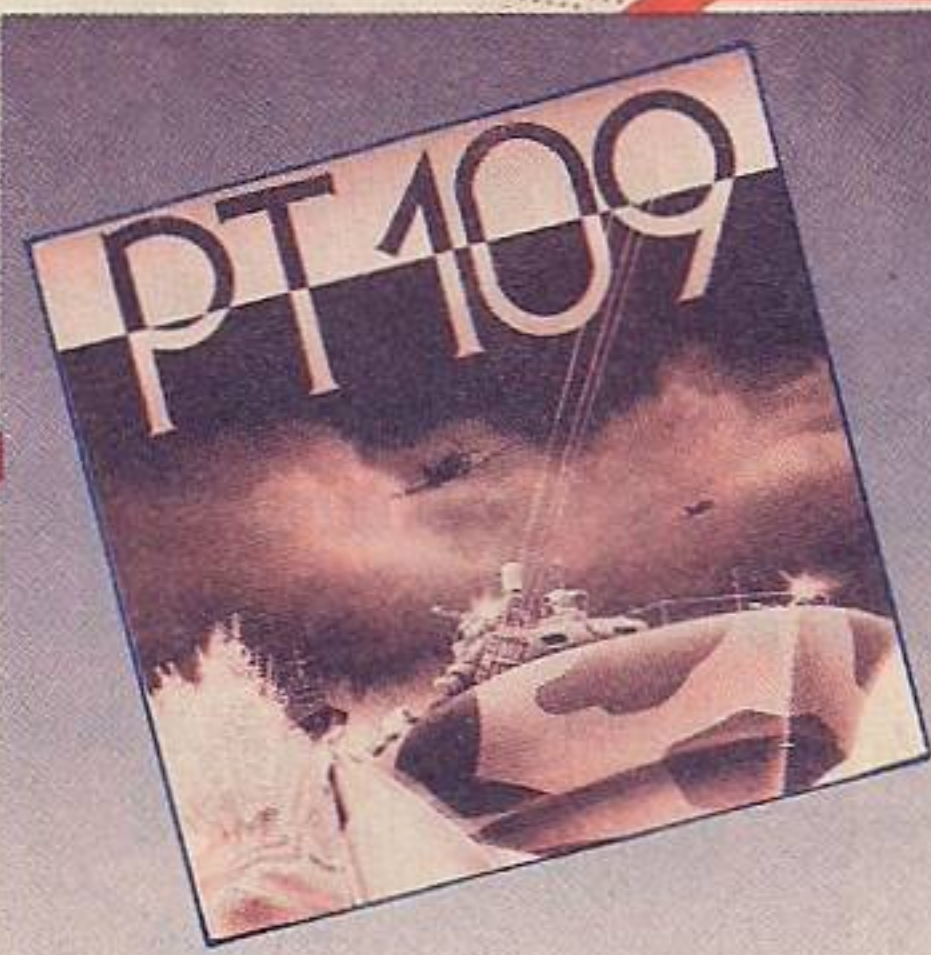
「双截龍」的最大特色，便是可兩人一起遊戲；因為移植得很完整，所以除了操縱方法略有差異外，其它的不論在動作招式、武器及敵人方面，都幾乎和大型電玩一模一樣！而且在遊戲中可接關五次，因此，不論你的運動神經再怎樣地不發達，只要稍加練習，還是可以救出女友的。

遊戲特點：

- ①主角的基本招式有：直拳、側踢、肘擊、膝撞、頭捶、飛踢和旋風腳等。
- ②在路上可拾到的武器：飛刀、球棒、鞭子、炸藥、滾筒、硬紙箱和岩石等。
- ③敵人有：濫用拳腳和球棒的嘍囉，持鞭的琳達、超人兄弟、巨人阿波波和手持 M16 的可怕首領！



別懷疑本遊戲的可玩度！現在不買的話，你明天就再也買不到了！別猶豫了，立刻採取行動吧！



PT 級巡邏艇是第二次世界大戰海戰中最具殺傷力的艦艇之一，很多人都暱稱它為“蚊子艦艇”，因為它最厲害、最令敵人膽寒的特長就是無聲無息地溜到敵艦的旁邊，送給敵人幾枚魚雷，在敵人還沒有來得及反應以前早已溜之大吉，讓敵人恨得牙癢癢的。

PT 級巡邏艇不僅能擔任海岸巡防的任務，它還能搖身一變為多功能長程戰鬥艦艇。身為著名 PT

PT-109

*類別：模擬

*機型：16 位元 IBM PC

— 109 魚雷艇艦長的你，必須參與太平洋與地中海海域的危險任務，但敵人並不侷限在海上，飛機也是另一個威脅，因此，想要成功地完成巡防或實際戰鬥的任務，你得好好地策劃你的戰略，而且善用 PT-109 上強大的火力。你還會參與歷史上曾經發生過的所羅門羣島行動，當時的艦長是海軍上尉約翰 F. 甘迺迪。

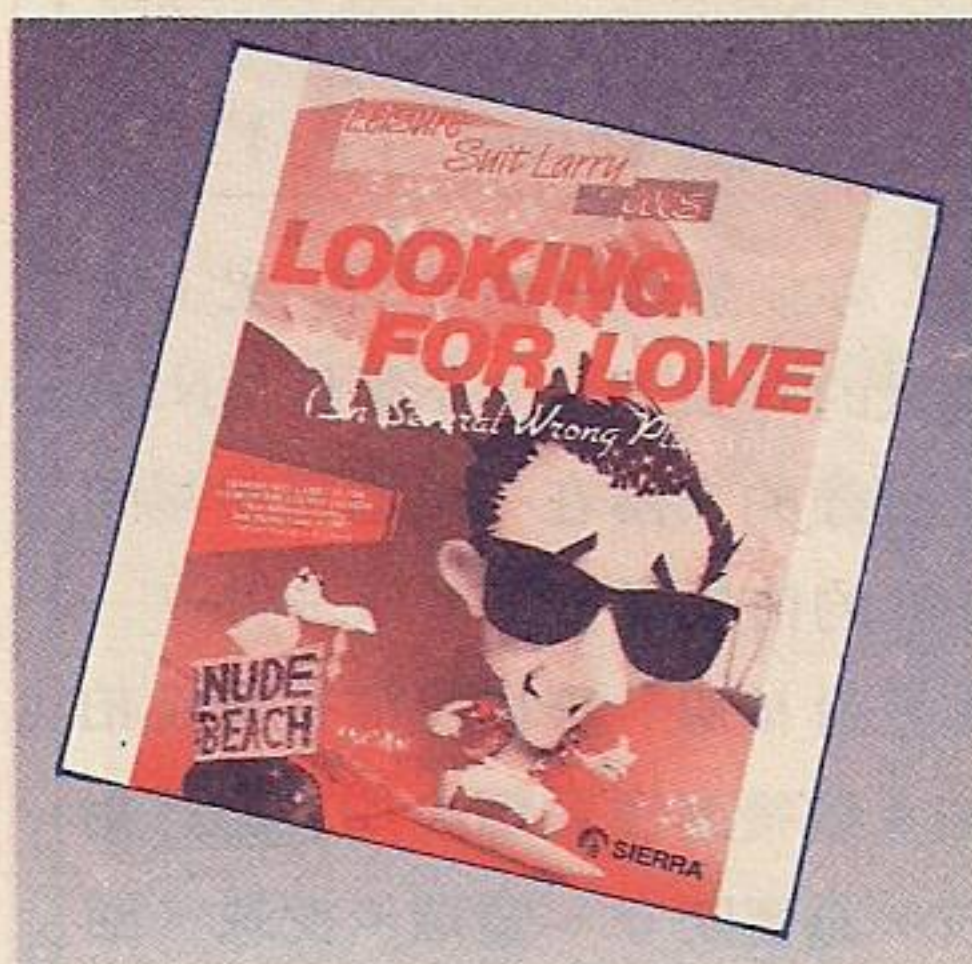
因為敵人有 12 種船艦及飛機之多，所以你有時會應付不了，這時候你可以馬上拍發無線電去請求附近的 PT 魚雷艇及飛機來支援。

總之，PT-109 讓你經驗到一些歷史性戰役的刺激！

本遊戲特點：

- * 4 個 90 度角的視野。
- * 45 個不同的任務。
- * 5 種等級的遊戲。
- * 多種強大火力（魚雷、砲彈、火箭、深水炸彈、機關槍）
- * 4 處戰場（菲律賓羣島、所羅門羣島、新幾內亞羣島、地中海）
- * 逼真的敵艦與飛機攻擊的場面。
- * 有船艙、望遠鏡、地圖三個畫面轉換。
- * 有自動駕駛、快速部署、直接戰鬥三種選擇。
- * 有儲存遊戲的功能。





尋找愛情

*類別：冒險

*機型：16 位元 IBM PC

還記得「幻想空間」裏的萊里·萊弗先生嗎？他仍和以前一樣，瘦瘦的身材，身穿一套白色休閒服。所不同的是，在胸前多了好幾條黃金項鍊，而那頭濃鬱的頭髮已經由前額開始禿了……

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE

(In Several Wrong Places)



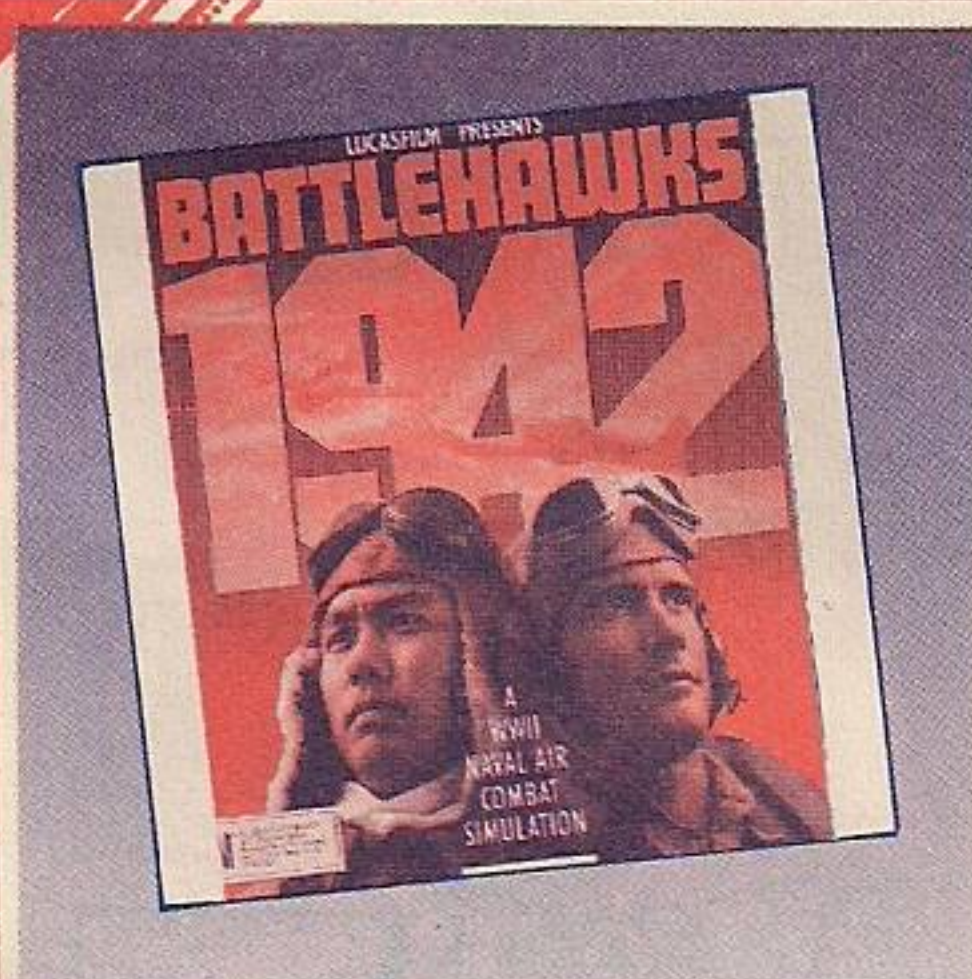
幻想空間 II

在從前，萊里的夢想只是尋找「一夜情人」，但目前他已厭倦了單身生活，他要找尋他的夢中情人，組織一個甜蜜的家。

萊里是女孩子約會時的惡夢，他使你不敢讓女兒和他約會，或單獨相處。

Cosmo 雜誌最近推舉他為「一文不值的單身漢」而時代雜誌 (Time) 亦報導了一篇「男女之間的戰爭」，其中更以萊里的照片當頭條新聞名之為「解除貞潔的旁觀者」。但是，為什麼萊里突然如此受女性歡迎？

不管在巡邏船上，或在異國，萊里總是贏得所有適婚年齡的美女青睞。一個身着比基尼的女子帶他到船上的游泳池內，還受到一位有虐待狂的性變態少女之誘惑。為什麼西方國家的一些可愛女郎都如此渴望得到萊里呢？而萊里為什麼要拒絕他們呢？為什麼萊里只要尋找「Right」小姐呢？他能找到她嗎？



BATTLEHAWKS 1942

“在1942年早期，美式飛機和我們的零式戰鬥機相差實在太遠了。在那群笨鵝似的美式飛機中，我就像一隻飛鷹——滑翔、翻筋斗，突襲、破壞。我實在為那些破爛飛機的駕駛員覺得悲哀。一切的改變是如此迅速，飛機的性能變得更好了……。”

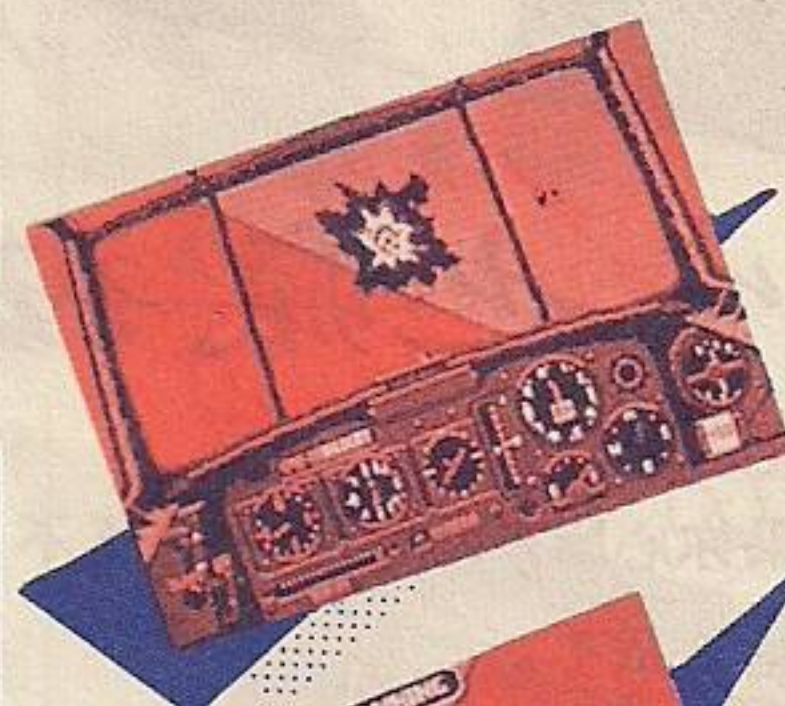
戰鬥飛鷹 1942

*類別：模擬

*機型：16 位元 IBM PC

本故事以第二次世界大戰為背景，配合真實的歷史事件，和戰慄的戰鬥畫面，「戰鬥飛鷹」給你一段刻骨銘心的經驗。可選擇駕駛着美國或日本飛機，進行太平洋的四個著名空戰：珊瑚海 (Coral Sea)，中途島 (Midway) 東所羅門島 (Eastern Solomons) 和聖大哥魯群島 (Santa Cruz Islands)。你所駕駛的飛機計有：F4F野貓戰鬥機和A6M零式戰鬥機，SBD勇猛式俯衝轟炸機和D3A俯衝轟炸機，以及TBF復仇者魚雷轟炸機和B5N魚雷轟炸機。

你有30個以上的戰鬥任務可選擇，破壞，轟炸，護航，奪取……等。如何扭轉第二次世界大戰的局勢，就得看你的了喔！





VS



籃球 1 對 1

喬登對柏德

★★★★★★★★★★

JORDAN VS BIRD
ONE ON ONE

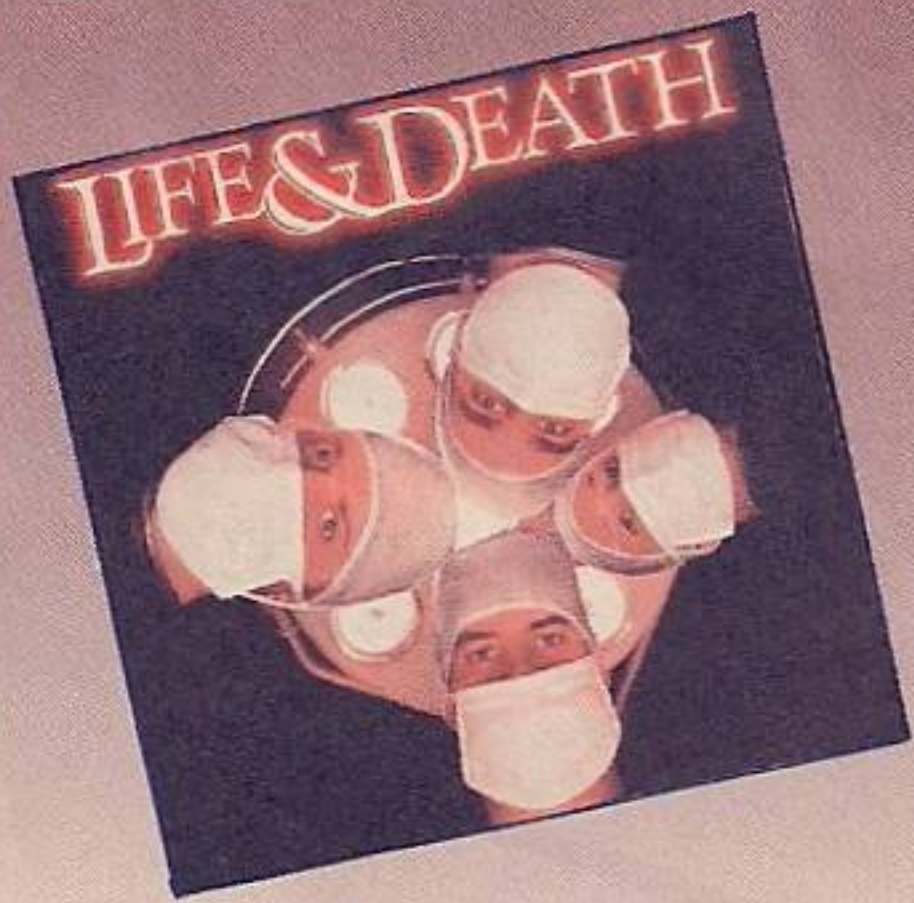
神射手柏德 (Larry Bird) 與轟炸機喬登 (Michael Jordan) 都是美國 NBA 職業籃球的明星球員，柏德曾得到 1980 年度最有前途球員，9 度年度明星球員，3 度球季最佳球員，2 度延長賽最佳球員，NBA 3 分球記錄保持人。而喬登曾得到 1985 年年度最有前途球員，2 度明星球員，1987 年得分最高的球員，單場最高得分記錄 63 分，平均每場得分 35.5 分。

*類別：運動

*機型：16 位元 IBM PC

你能想像一個 NBA 史上最偉大的球員及一個不斷締造 NBA 新記錄的人湊在一起進行半場鬥牛賽的情景嗎？“籃球一對一——喬登對柏德”讓你扮演喬登或柏德，然後選擇電腦或朋友進行對抗，謹慎防守、運球、投球、回防，可別讓柏德或喬登的一世英名毀在你手裏！

從 2~12 分鐘 4 個等級選一個來比賽，賽後還有每一場各種動作的詳細統計，讓你改進策略。其他還有喬登灌籃大賽，一次可讓 1~4 人比賽，裁判會根據跳躍，創意以及爆發力來評分。另外還有三分球大賽，每次可以有 1~4 人與賽，有 60 秒的時間投球，可不要來個籃外空心喔！



醫生也瘋狂

嚴重警告

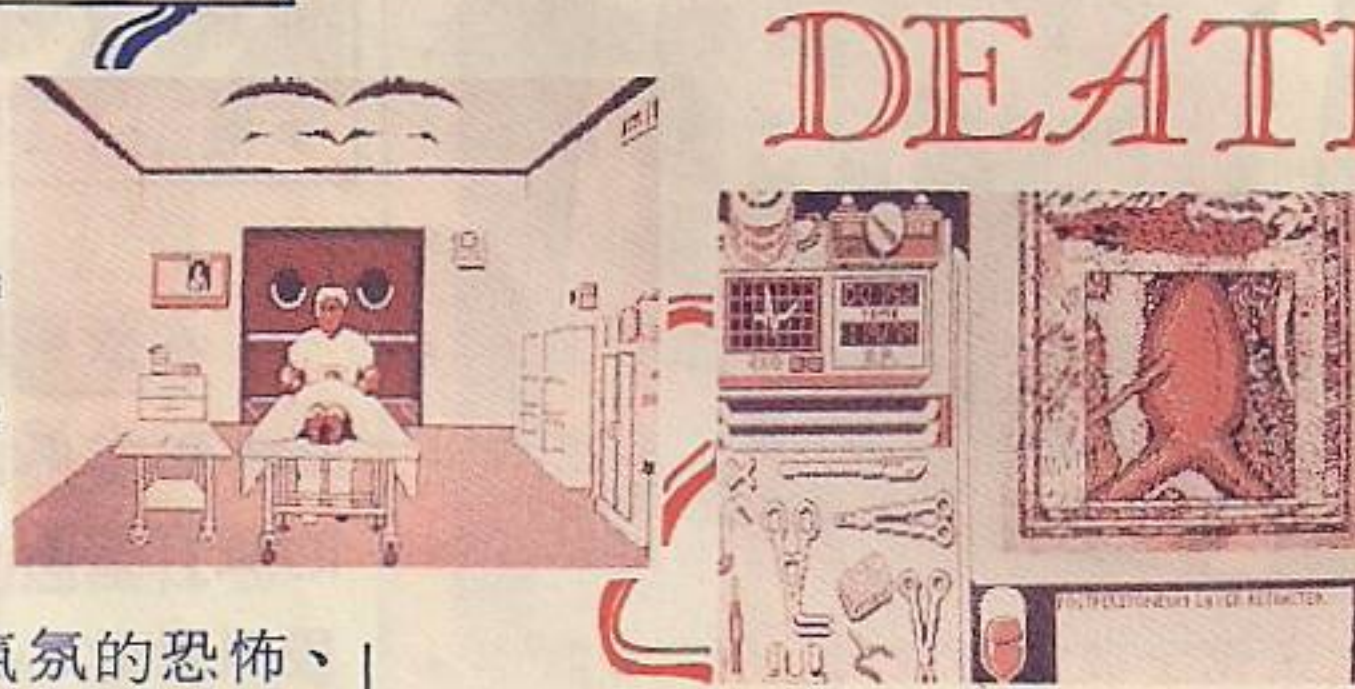
如果你心臟無力的話，千萬不要買這個遊戲！

“醫生也瘋狂”是世界上第一個以臨牀動手術為題材的模擬遊戲。一旦開始玩，你將面對躺在手術牀上的病人，從開始“操刀”的那一刻起，你便掌握著一個人的生命，他的生或死就完全在你的一念之間了！

*類別：智育

*機型：IBM PC

假如你的“技術”夠好的話
一小時醫死 50 個人
絕對沒問題！



在這個充滿緊張氣氛的恐怖、瘋狂醫療中心……你是一位至高無上的外科醫生！

你將和病人交談、看病歷表、照 X 光、量血壓，並做實驗室內的工作。在這裏，你簡直可以與神相媲美，因為，你有絕對的權力決定病人的生與死，只要你願意，即使只是感冒的病人，也同樣可以進行手術。

當那一刻來臨時……你就必須拿起手術刀！！

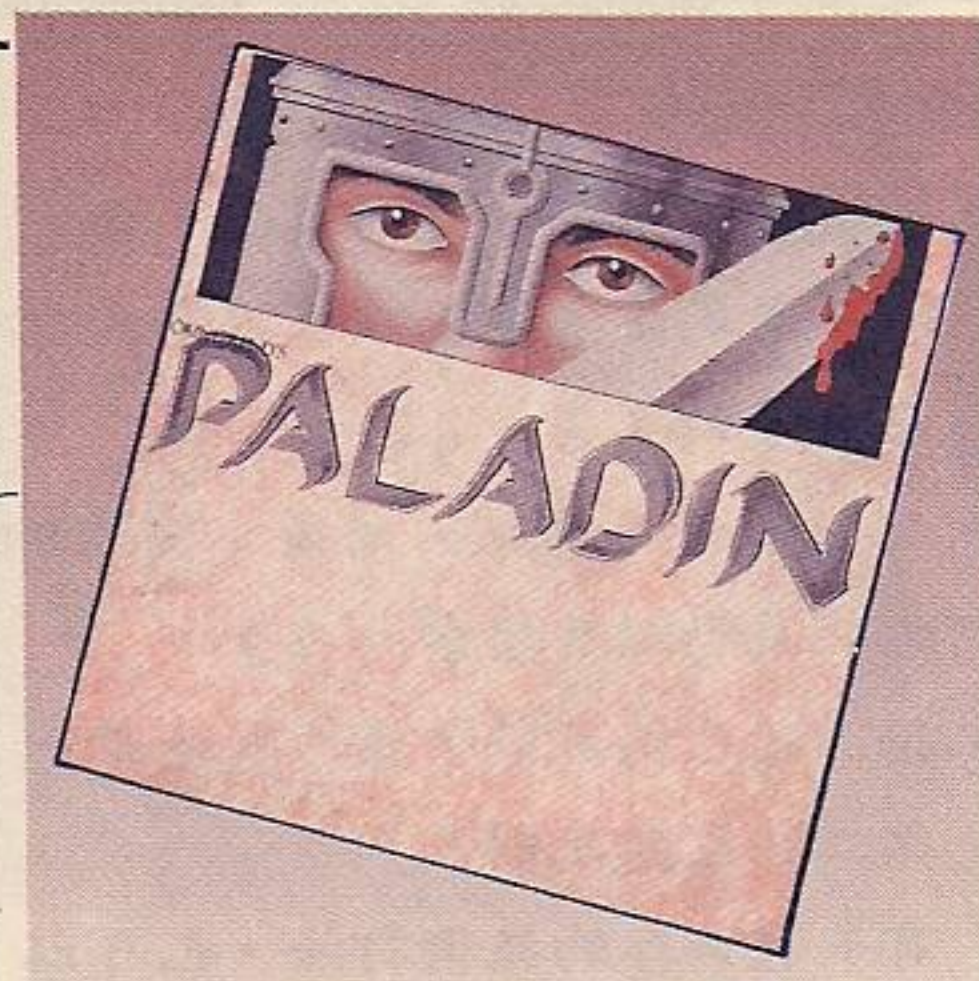
在手術房內，除了留意一旁的

LIFE & DEATH

心電圖、血壓、心跳等顯示外，你還要先洗手、消毒腹部、麻醉、用手術刀切割……，甚至你還會看見那湧現出來的……。所有的一切就如真實的手術一般，唯一不同的是一你不必為他們的死活負任何的責任！

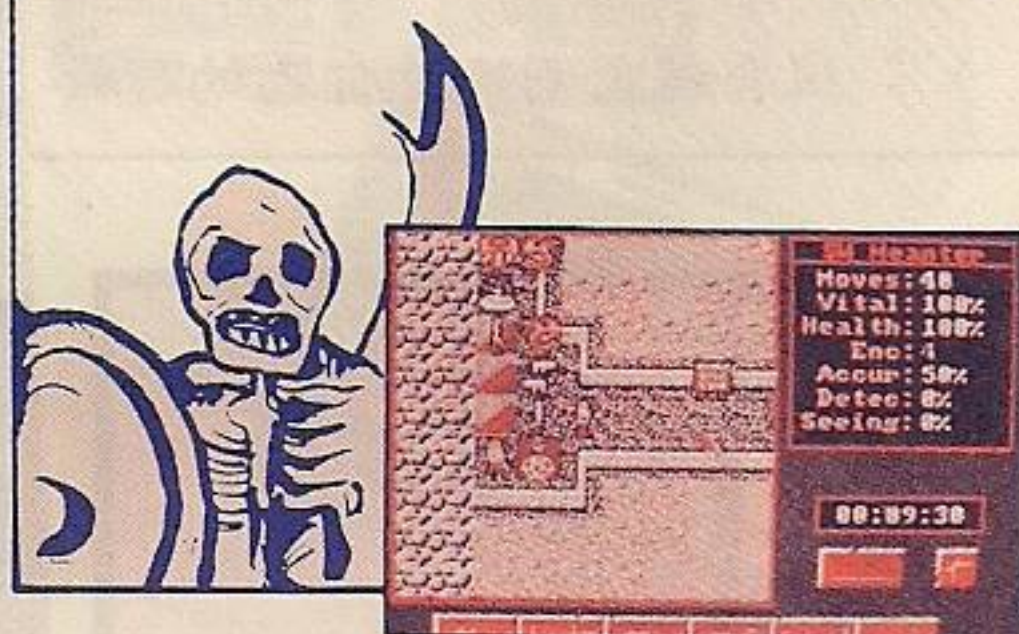
病人康復或魂歸西天，就完全看你的刀下工夫了，萬一手術失敗，還有研究失敗原因的課程呢！

如果你是未來的醫生，這正是你需要的，假如你不是，何不利用此機會感受一下“操刀”的滋味！



PALADIN 武士 (暫譯)

* 類別：角色扮演
* 機型：IBM PC



在遠古的傳說中，有一個年輕的武士，名叫布朗登。布朗登聽說國王準備冊封那些真正具有騎士精神的武士，為此，他召集了九個隨從，其中包括擁有法術和神奇藥物的法師，以及身佩鋒利刀劍的劍士，甚至於流浪漢和洗心革面的小偷都來投靠他。他們的旅途充滿危險。沿途必須穿越荒涼的原野和河流、恐怖的叢林，深入地下的洞穴。

在漫長的旅途中，將面臨各式各樣的危險，有手持巨斧的穴居巨人及僵屍的迫害，還有火龍燒毀他們的藏身地。幻術師更以火球和他們聰明的法師交換，並且趁他們不注意時迷惑其心智...

此遊戲所有的動作畫面均非常生動，更有令人毛骨悚然的音效。共包括 10 個冒險關卡。而你將化身為故事中的主人翁一布朗登，如何經過重重的考驗，而獲得國王的封號，一切都看你的表現了！



CAPTAIN BLOOD

* 類別：科幻角色扮演
* 機型：16 位元 IBM PC



喋血艦長 (暫譯)

假如有一天你的肉體被分屍，取而代之的是電腦生化機器組織，你將作何感想？是慶幸擁有自動功能，還是為已變成冷血動物而悲哀呢？在「喋血艦長」遊戲中，你喪失了肉體組織，即將變成為機器人。五塊肉體分散在整個銀河系中，你必須在敵人完全征服你，使你變成機器人以前找到它們，將之組合起來。否則，你將永遠無法恢復肉體之身……

在遊戲中，你將在許多充滿危險的怪異外太空中與外星人做生死博鬥。藉此，你可以一覽米格拉克斯、庫魯里斯烏魯和漂亮的托爾卡星球。如果你夠聰明的話，還可以從外星人手中發現你想要的線索呢！

遊戲特點：

- ※ 革新的繪圖及視覺效果，讓你宛如置身在外太空中。
- ※ 不用文字語言，特創以圖形語言來作彼此間的溝通聯繫。
- ※ 特殊音效。
- ※ 充滿幽默、挑戰和陷阱。
- ※ 在 EGA 螢幕顯示下，保證讓你震撼不已。



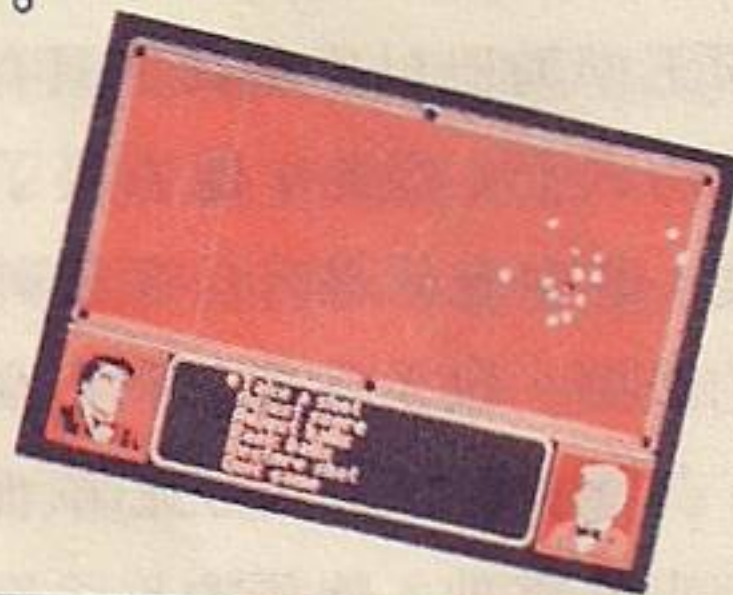


撞球大賽 RACK'EM

撞球是一種需要技巧與智慧的運動，特別是需要一些幾何學與物理學的基本知識，以前，撞球在娛樂與運動上的功能一直不受社會的肯定，因為撞球場往往被認為是惹是生非及賭博的場所。但是，現在由於花式撞球的流行，撞球場成為

一處高尚的娛樂場所，撞球人口也急遽地增加，不過，有些人還是沒有時間或不敢駐足於此。沒關係，“撞球大賽”能讓你在電腦上體驗「一桿在手，變化無窮」的撞球樂趣。

“撞球大賽”裏面包含「司諾克」、「三勝二」、「花式撞球（直球 straight，八分球 8-ball，九分球 9-ball，十四分之一球 standard 15）」等比賽，而且是根據職業規則進行比賽。

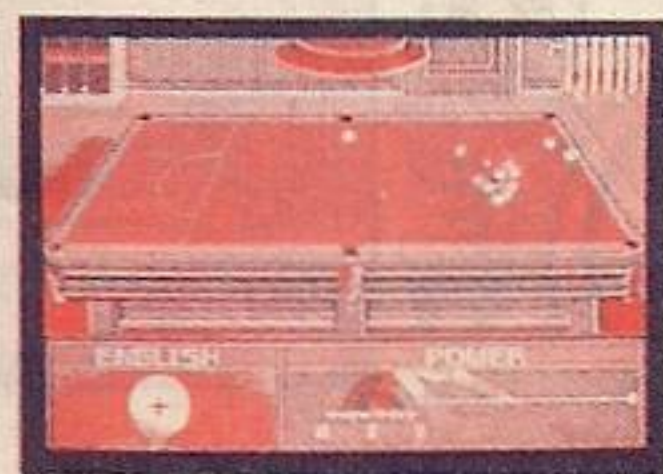


* 類別：運動

* 機型：16 位元 IBM PC

遊戲特點：

- * 擁有極邊觀察的立體畫面、由上往下看的瞄準畫面以及設定撞點及力量的視窗。
- * 可以選擇目的球、球袋、瞄準方向、撞點以及撞擊的力量。
- * 設計自己的遊戲，讓你創造獨一無二的家庭規則。
- * 有多種內存的技術打法，也可以將你自己的“秘招”儲存在磁片上。
- * 撞得不理想的球還可以用“再撞一次”的功能練習。
- * 利用“三勝二（bumper-ball）”組合程式創造你自己的遊戲



* 類別：動作

* 機型：IBM PC

前進高棉

PLATOON

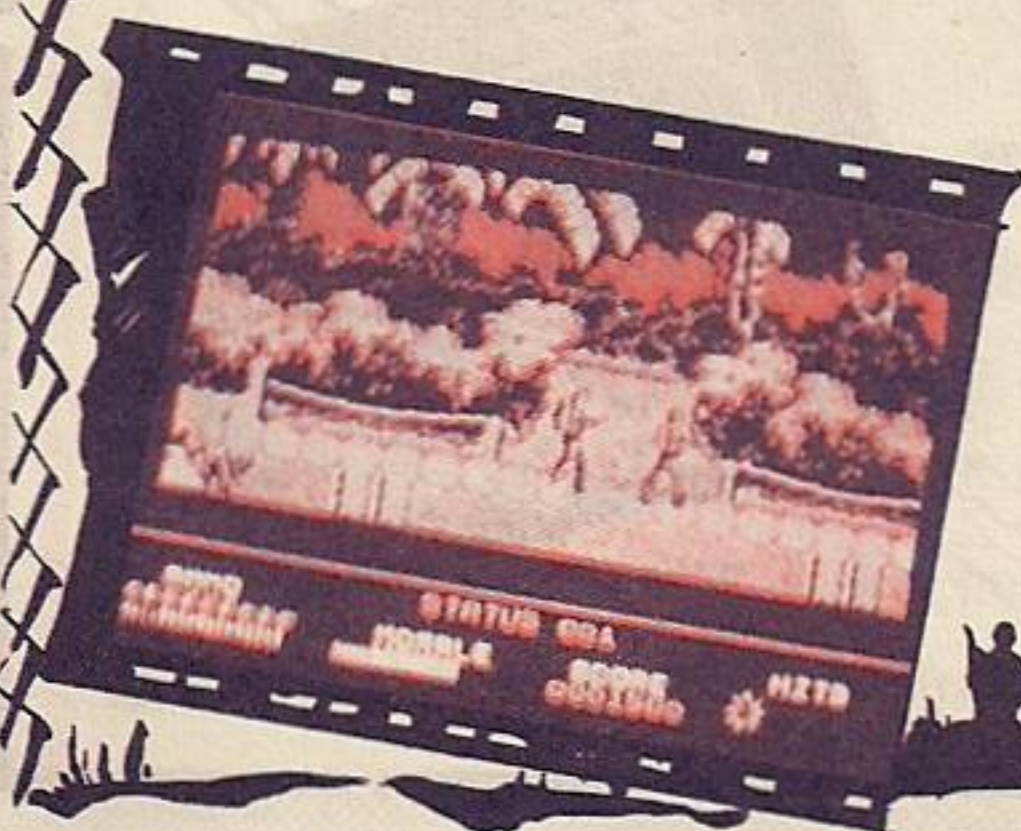
身體驗越戰的刺激。

看過電影「前進高棉」的讀者。想必仍對美軍的兇狠殘暴心有餘悸吧？！參與此戰的美軍都深深領悟到一要贏得這場戰爭是不可能的，他們唯一的願望就是保住性命，安全返回。

在「前進高棉」中，你將帶領一群美軍，穿過陰森的叢林、村莊、地下碉堡、戰壕和地下隧道，親

在遊戲中，你會遭遇游擊戰以及狙擊兵的偷襲，更有裝設詭雷的鐵絲網、巡邏軍隊和毒氣戰。在沿途，你還必須尋找食物、醫療用品及彈藥來補充配備。

記住，不要想贏得這場戰爭，只要能平安地活着回來就很不容易了……





被遺忘的太空站 (暫譯)

SPACE STATION OBLIVION

*類別：模擬

*機型：16 元 IBM PC

只有你才能解救即將毀滅的伊瓦特行星！在不斷的研究和努力之後，你終於如願以償地加入了最優秀的聯邦軍隊，並且接受了前所未有的神聖任務——拯救伊瓦特行星！

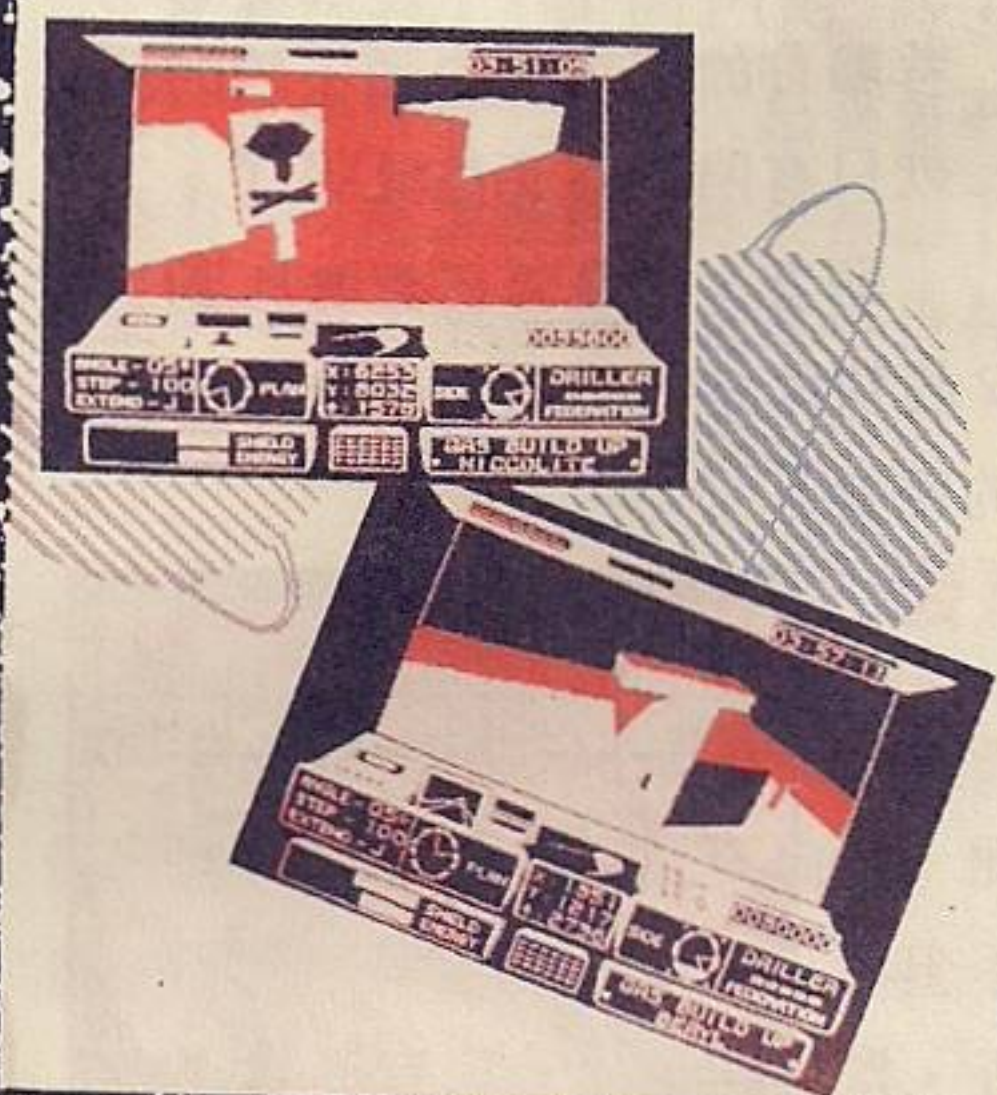
爲了防止敵人入侵，一群對科技及建造工程毫無概念的科達斯人在麥哲拉衛星周圍建造 18 個區域，經過數年後，各種防禦設備及拙劣的建築使得汽油充塞於 18 個區域底下，使得麥哲拉衛星和伊瓦特行星面臨爆炸的危機……

你的任務就是在麥哲拉衛星上航行，搜尋出禍害之根，解救人類。首先你必須找出 18 個區域的所

在地，然後判斷充塞汽油的地方，還得小心應付科達斯人所佈置的陷阱。如果順利完成此次任務，你將成爲星際間的英雄！

在遊戲中，有 18 個區域供你探險。所有的物體均由立體幾何圖形繪成，牆可能會消失，而磚頭也許會變成門……若運氣好的話還可以發現偵測機，此外，再仔細尋找秘密通道，它將帶你進入另一個世界……

朋友，你想嘗試另一個前所未有的詭異遊戲嗎？「被遺忘的太空站」就是您最好的選擇！！



飛輪武士

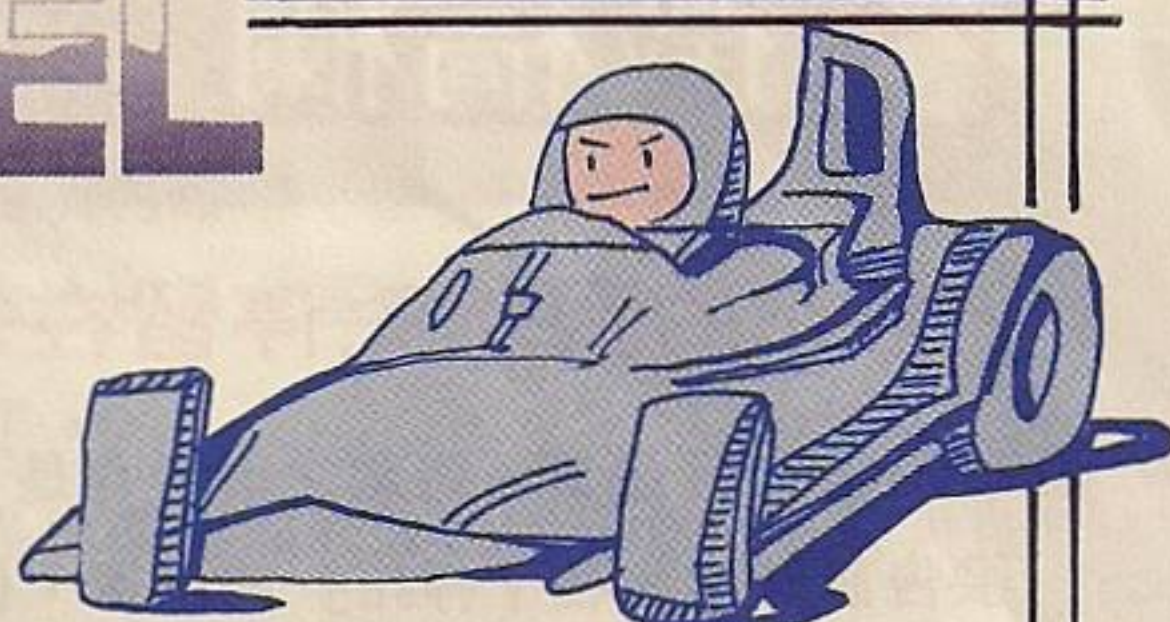
在二十一世紀裏，你駕駛著超高速的交通工具，奔馳在未來的高速公路上，穿梭於各個城市之間。在這個未來的世界裏，誰擁有最強大的武力，誰就能夠存活。而你一開始時只是一名擁有 2000 元的無名小卒，利用現有的 2000 元，你可以先到車輛組合場去建造一輛你需要的車子，包括選擇車身種類、

AUTO DUEL

*類別：角色扮演

*機型：16 位元 IBM PC

底盤、懸吊系統—動力系統以及輪胎，更重要的是裝備車子的武器以及防護鋼板。駕駛這輛車，你可以到賽車場去參加「亡命賽車」，藉著打敗對手以贏得金錢與名譽，或是到 AADA（美國飛輪武士協會）去看看有沒有送貨的差事，既能賺取一筆外快，又能到別的城市去冒險。最刺激的莫過於接受 FBI（美國聯邦調查局）的任務，追捕一名聰明狡滑、無惡不作的歹徒，完成任務後，你會獲取一筆相當優厚的獎金與殊榮。藉著這些酬勞與獎金，你還可以爲你的愛車添購更多的



武器與裝備，甚至再重新組合一輛新車。

「飛輪武士」是「創世紀」系列作者 LORD BRITISH 所設計的另一個風格截然不同之角色扮演遊戲（RPG），喜歡動作遊戲的玩家不妨一試，喜歡 RPG 的玩家更不能錯過。讓我們一起來競逐明日最偉大的飛輪武士頭銜吧！如何？！





SKATE OR DIE

滑板特技 (暫譯)



*類別：運動

*機型：16 位元 IBM PC

你會親身體驗過溜滑板的樂趣嗎？是否對電視上演出的滑板特技讚嘆不已呢？軟體世界即將推出的這套“滑板特技”，使你免受頭破血流之苦，就可享受溜滑板的刺激與樂趣，甚至還能滿足你特技表演的野心！

遊戲一開始，你便置身於由羅德納所經營的滑板店。你可以從他那兒獲知一些溜滑板的技巧、查看最高分的記錄，或換滑板的顏色等等。你可別嫌他長得醜陋、又粗俗無禮，這可是唯一的滑板商店呢！

在滑板店中，你可以選擇練習賽或正式比賽。此遊戲共有五個比賽場地：

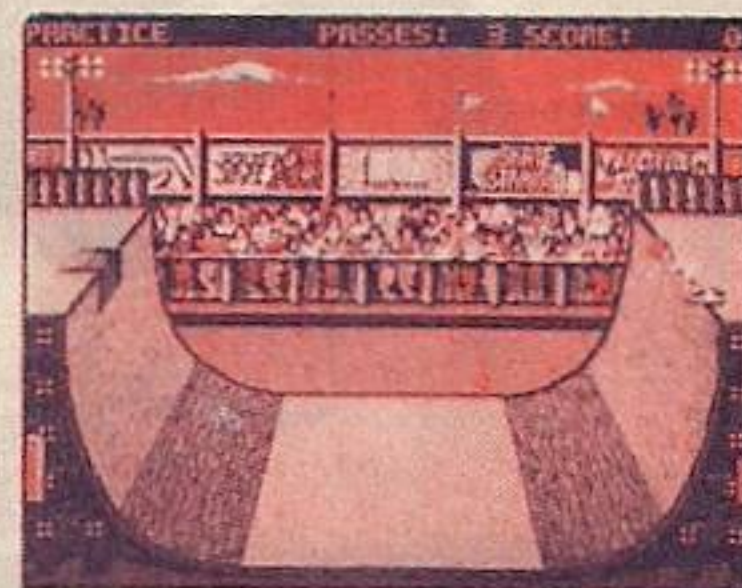
- (1)半圓弧形滑道：考驗你的平衡感。你必須從一頭往下滑，再滑上另一頭。盡可能做一些特技表演吧！
- (2)混亂的巷道：在城市中，你必須穿越佈滿瓶瓶罐罐等雜物的混亂巷道，才能到達目的地。

(3)斜坡：你必須從一條既彎曲又佈滿碎石、樹林的山坡道往下滑。這可是對控制力的一大考驗喔！

(4)橢圓形滑場：在這個場地內溜滑板，可得小心呢！

(5)半圓形滑道：這裏的弧形滑道將考驗你的衝力，力道不夠的話，就只有陷於谷底乾瞪眼了。

朋友，你是否已蠢蠢欲動了呢？趕快付諸行動吧！你將得到意外的驚喜！



徵稿欄

將你的視線先停留在這裏一下！

當你玩過某一遊戲之後，你是否有許多心得想要告訴其他尚在「掙扎」的玩家，但卻沒有機會呢？

來吧！朋友！現在就將你的心得或遊戲修改技巧寫成文稿，寄到我們這兒來吧！一旦刊登後，不但有「功成名就」之感，更可得到實質的利益，何樂而不為呢？

在你採取行動之前，請先注意下列各點：

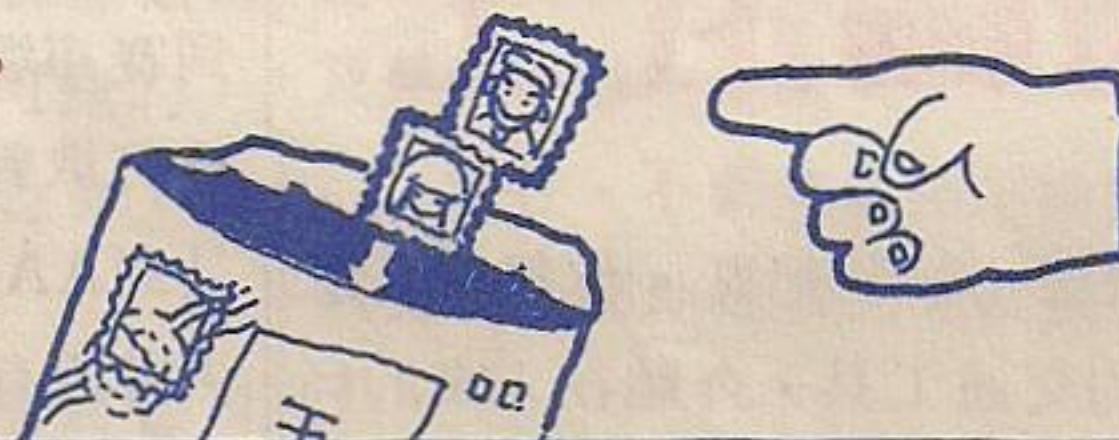
- ①來稿一律以稿紙由左至右橫寫，並且為手寫原稿。



- ②如果另附有圖片表格時，請另外加以文字說明。



- ③如果欲在未被採用時退還原稿，請另附上回郵即可。



由於來稿眾多，來稿後在短期內可能尚未及採用，請已來稿者稍等幾天；也許在最近就會刊出你的大作呢！那時可真的是「名利雙收」，而且又可以具有相當的成就感哩！



VICTORY ROAD

怒II 怒號層圈 攻略技巧

■文／方善悅



曾經玩過「怒」的PC版時，你一定會有一種遺憾：怎麼只有三關？玩起來多不過癮！不過現在「怒II 一怒號層圈」終於推出了，而且還是有備而來。可別太小看它，這次可沒有像「怒」一樣那麼簡單了。

① Super Demon 超級惡魔的缺點

當你看完了說明書之後，大概就會覺得：要打倒超級惡魔，需要 n 顆手榴彈才能擊敗牠——開玩笑！如果 $n = \infty$ （無限大），那我不是就別想過了嗎？除非到那時還有火焰噴射器，否則根本不可能嘛！（DRAGON註：各位玩家別誤解 n 的含意——不定值，而不是非常非常多的意思）。

不過剛開始玩時，事實證明得用掉很多顆手榴彈——意思就是說有時候要用掉數十顆；不過有時候卻出乎意外地用四五顆就解決了牠。為什麼會有這麼大的差距呢？

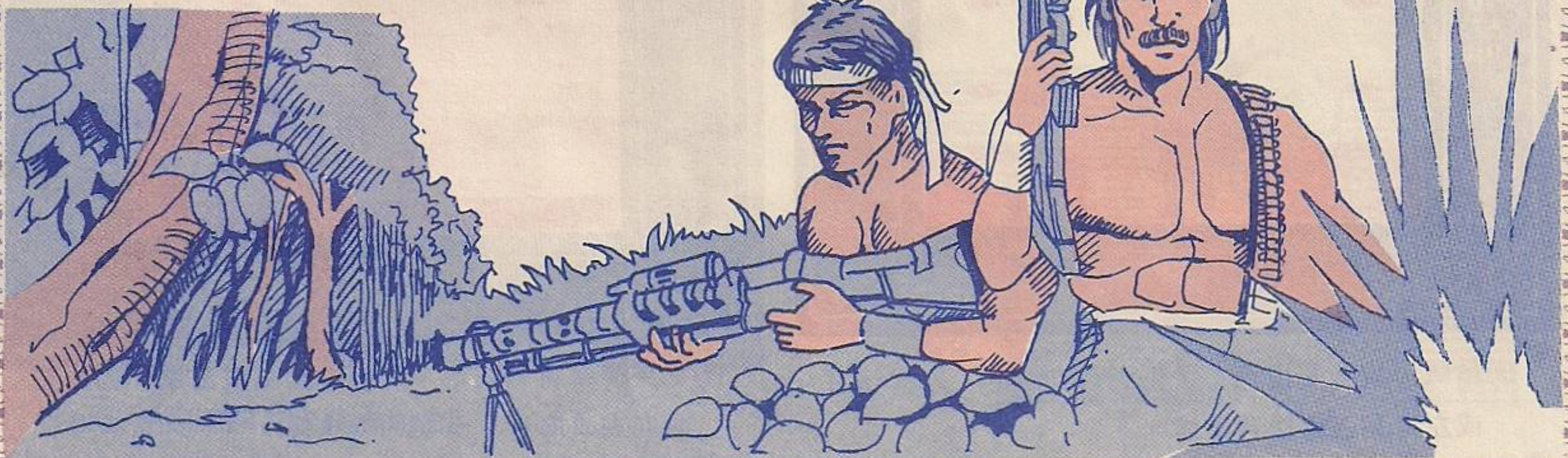
主要原因是因為我們並不瞭解超級惡魔的弱點在那裏；所以在遇到牠時總是對著牠亂投手榴彈，反正扔 n 顆後就解決啦！實際上牠的弱點和手榴彈攻擊的數量並沒有絕對關係，而是你得在牠的眼睛睜開時，用手榴彈炸中才行；不難解決吧！只要仔細地觀察並計算牠移動的方式，相信聰明的你就該知道什麼時候是攻擊的最佳時機了。

另外要注意的，就是當你快要到達超級惡魔的根據地時，最好別和牠正面作戰；因為用手榴彈和火焰噴射器攻擊時，所產生的爆炸很容易擊中你。因此最好的方法，便是趁牠尚未出現時先走到最左或右邊，然後再往上走以誘出超級惡魔；這時你無論如何攻擊，就都不會傷到自己了。不過得保持一段距離，以免危險。

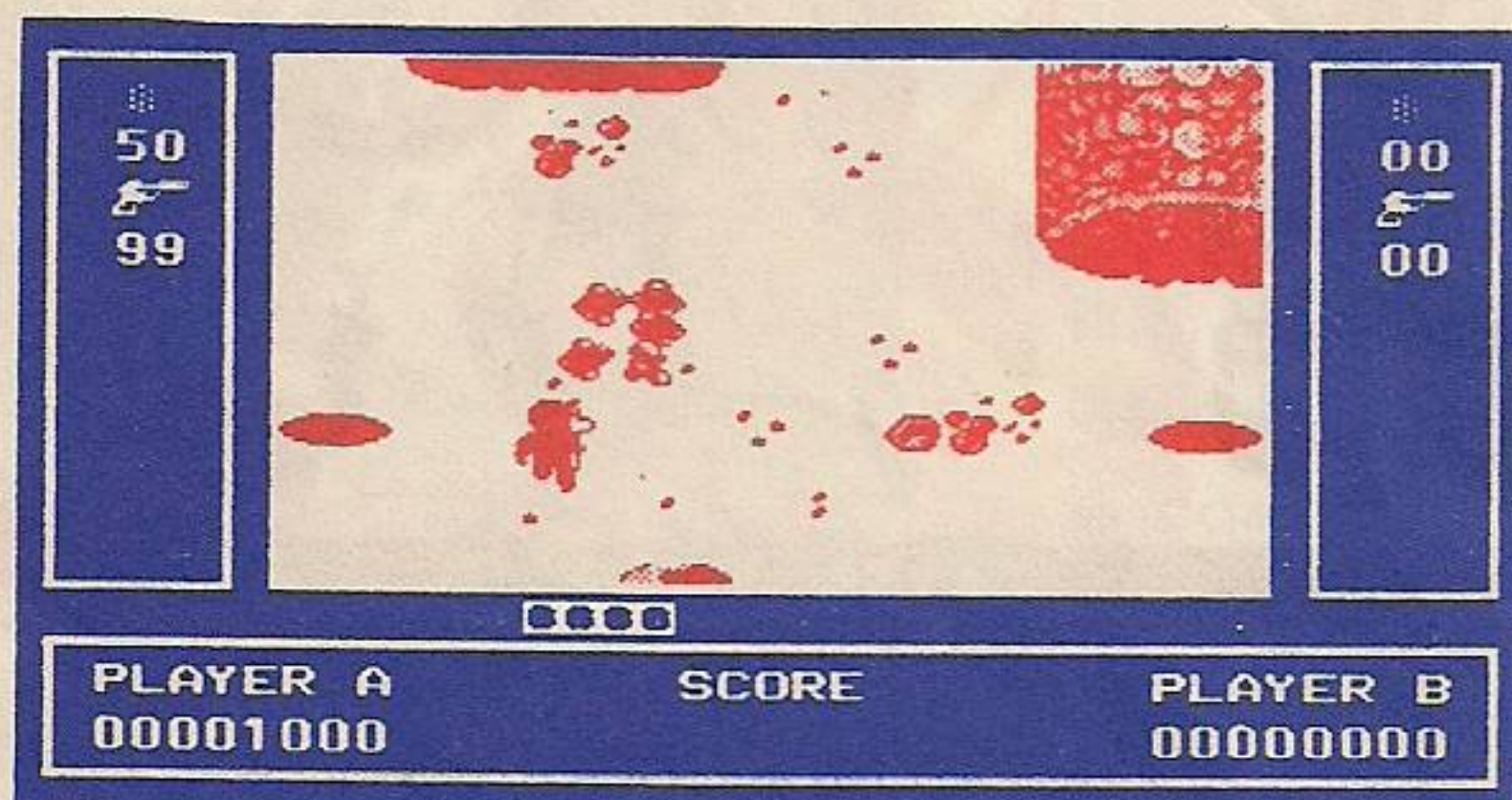
② 通過Roller滾筒的方法

這實在是個極難通過的關卡。有時運氣好時只出現一個，運氣差一點時就出現兩個。滾筒雖然無法擊毀，但是有一個特性：當它朝向你滾來時，不妨朝它開幾槍；有時會打到它的弱點（不知是凸起物或是平滑面），而使它向反方向「滾」回去。雖然不是每次都能順利命中，但多一份生存的機會倒也可以啦！別太挑剔了。運氣好的話，你就可以順利地完成任務了。

最後祝福各位都能順利地完成任務。下次再見！



註：附圖之說明文字，依照圖片左下方的號碼，再配合下列圖片說明（得依次序排列）



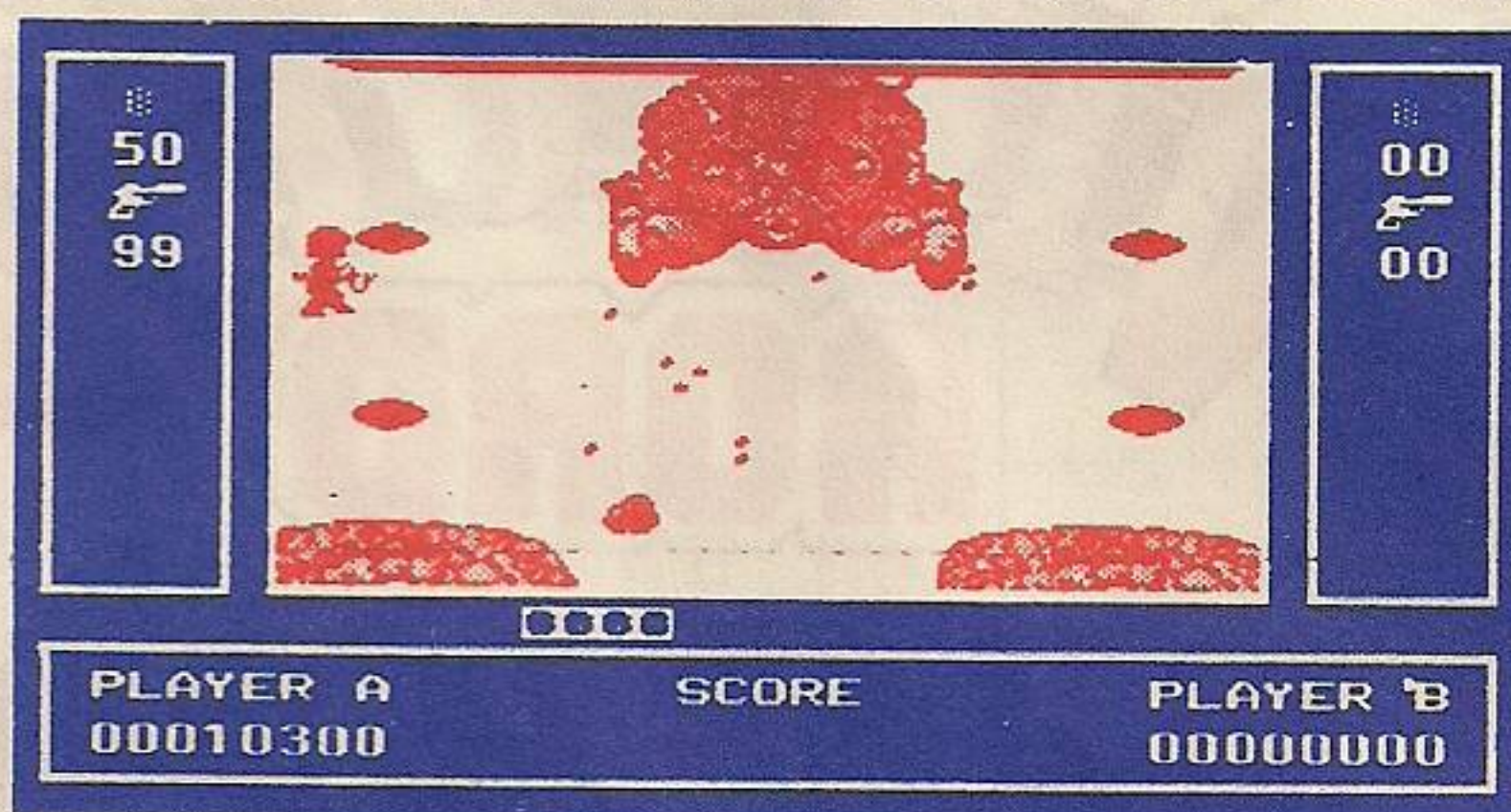
①咦！好奇怪，居然可以帶領綠色小妖前進，好玩吧！其實原理很簡單：只要勇敢地向前走就可以了。不過要注意：只要你向後或左右邊走，牠們就會來攻擊你；因此你只能朝前或左前、右前方走，而且不能停止。此方法也適用於「怒I」，而且相當好用；因為畫面只要有五個敵人之後，其它的敵人將不會再出現。



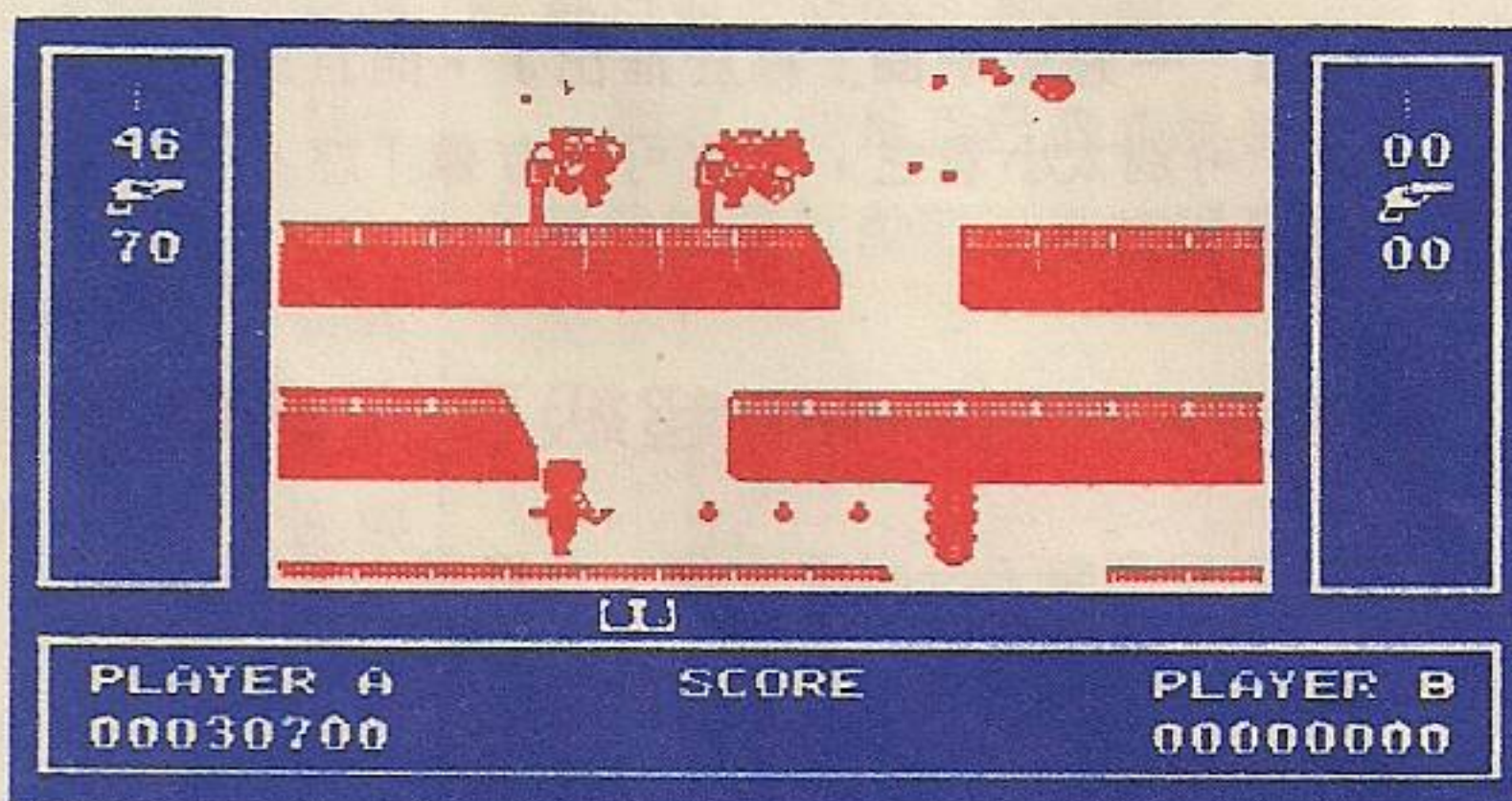
②利用岩石來阻擋敵人的前進，或者乾脆一一幹掉。欲對付敵人時，只要站在原地不動，敵人自然會聚集在你的面前；因此以停止→攻擊→前進的方式反覆是最好的前進方式。但是別在同一畫面停留太久，否則將會自爆身亡。



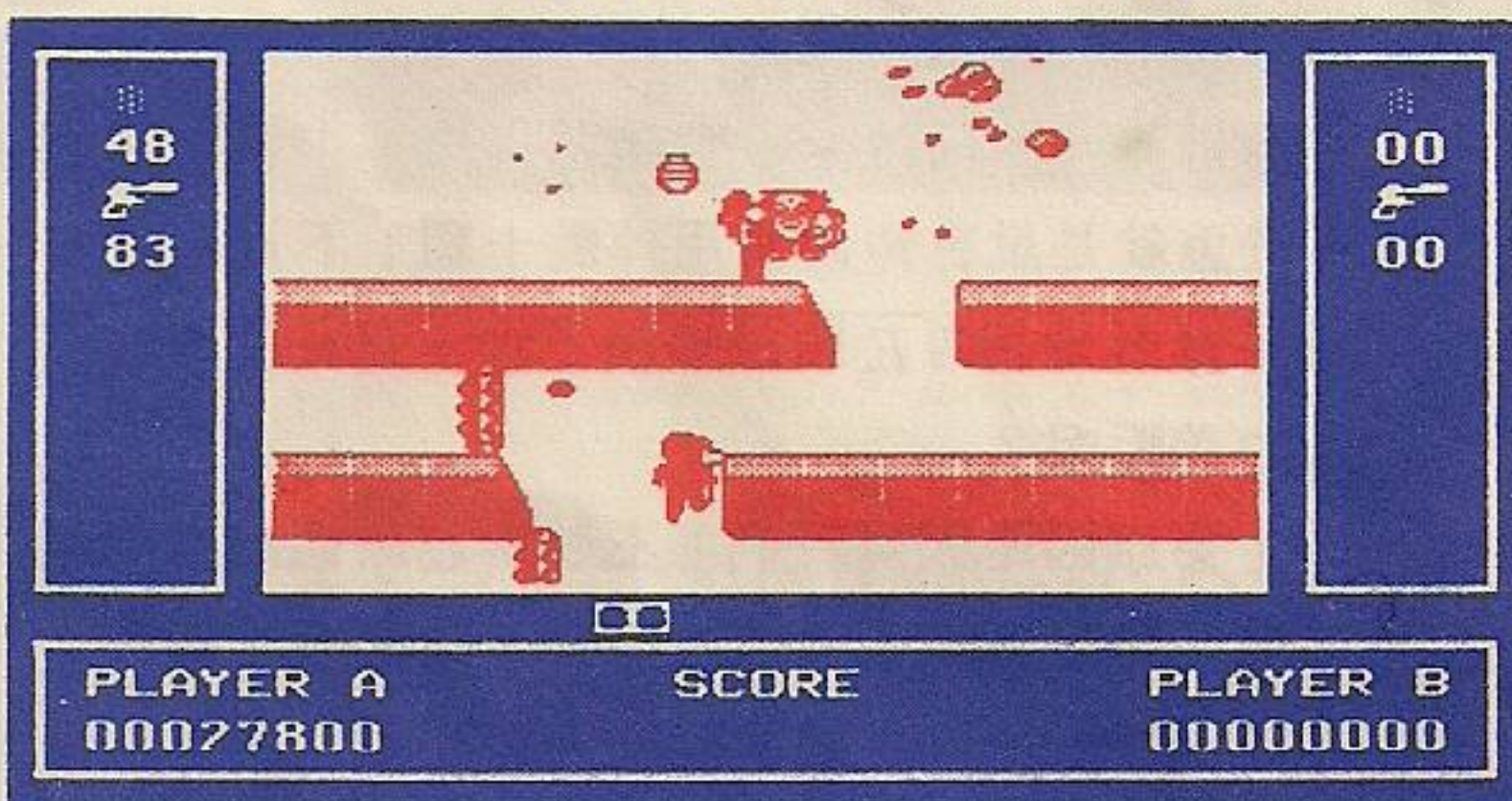
③超級惡魔將要出現了！先別再向前走，趕緊往右或左走到邊緣後再前進。



④超級惡魔的弱點在眼睛。看準時機再投手榴彈或發射火焰攻擊，需直接命中牠睜開的眼睛，才能結束這個龐然大物的性命。



⑤當滾筒向你滾來時，不妨朝著它開幾槍；只要命中其弱點，便可以讓它「滾」回反方向。



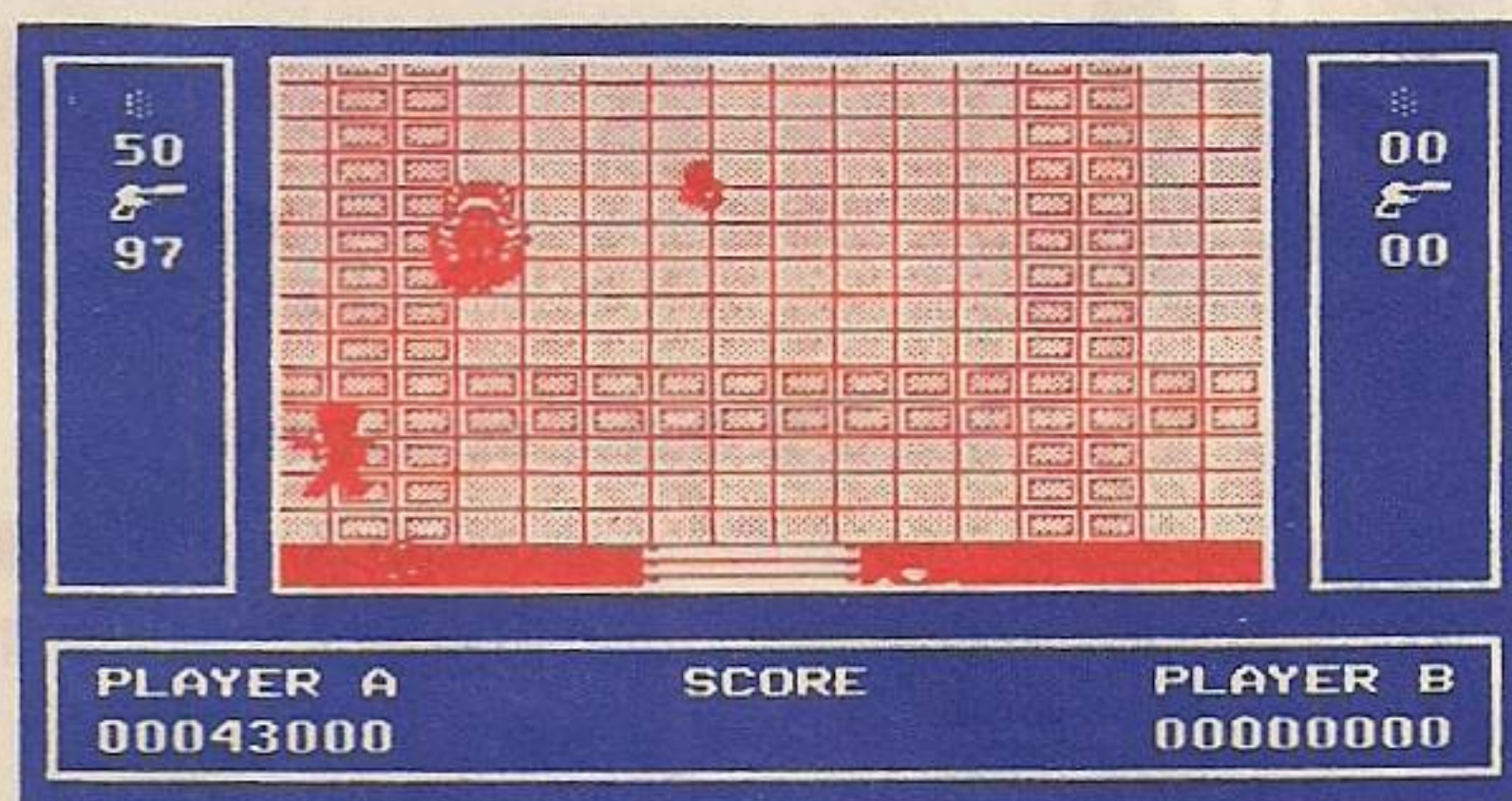
⑥超級惡魔快出現了。可別衝得太快，否則和牠正面作戰，可不是一件好玩的事。



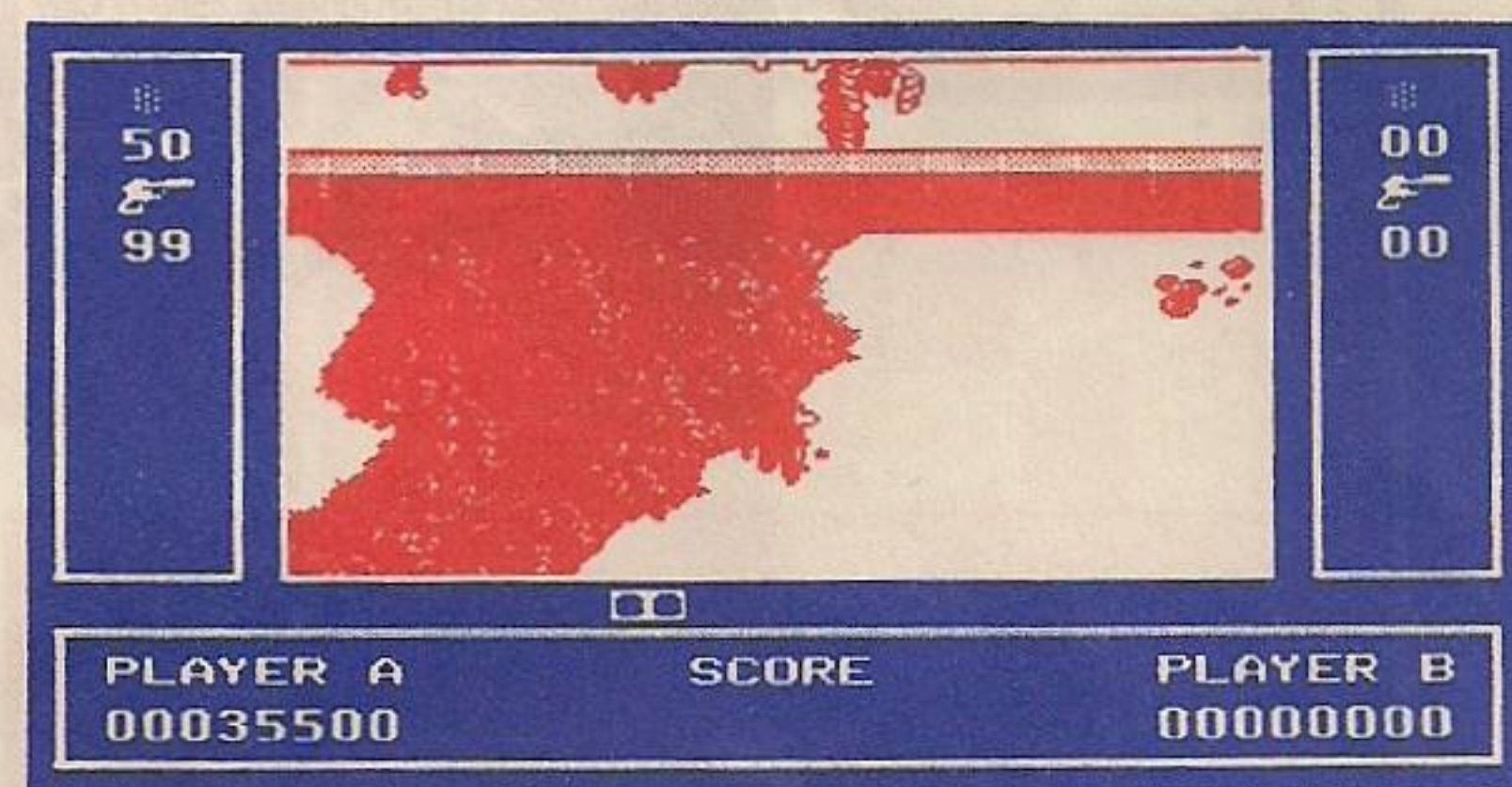
⑦如果此時再朝前走，超級惡魔便會出現。因此立刻向左或右走才是聰明的抉擇。



⑧第二關的超級惡魔。



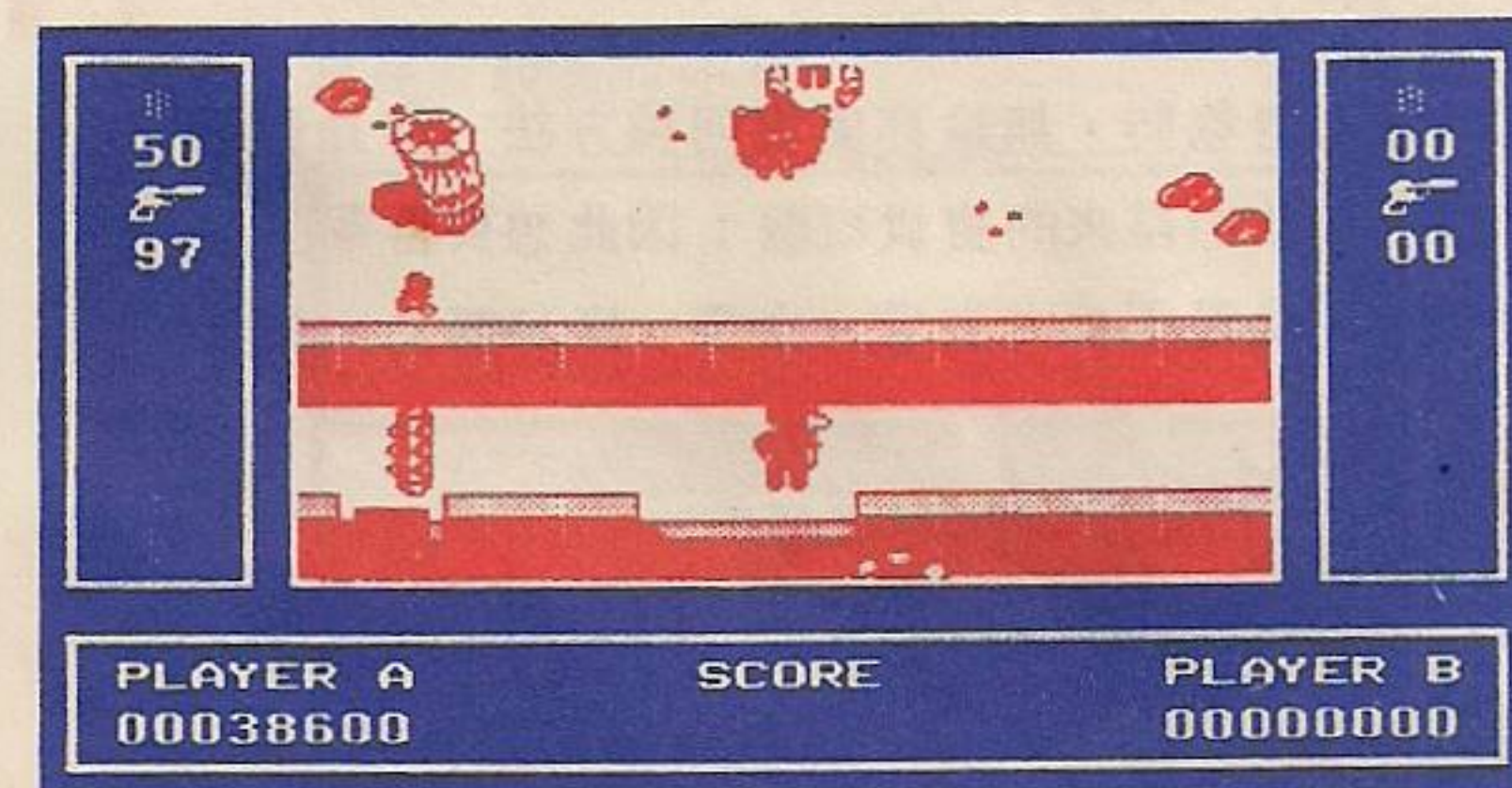
⑫筆者在對付超級惡魔時，總是喜歡靠左攻擊；不過你也可以在右邊攻擊。



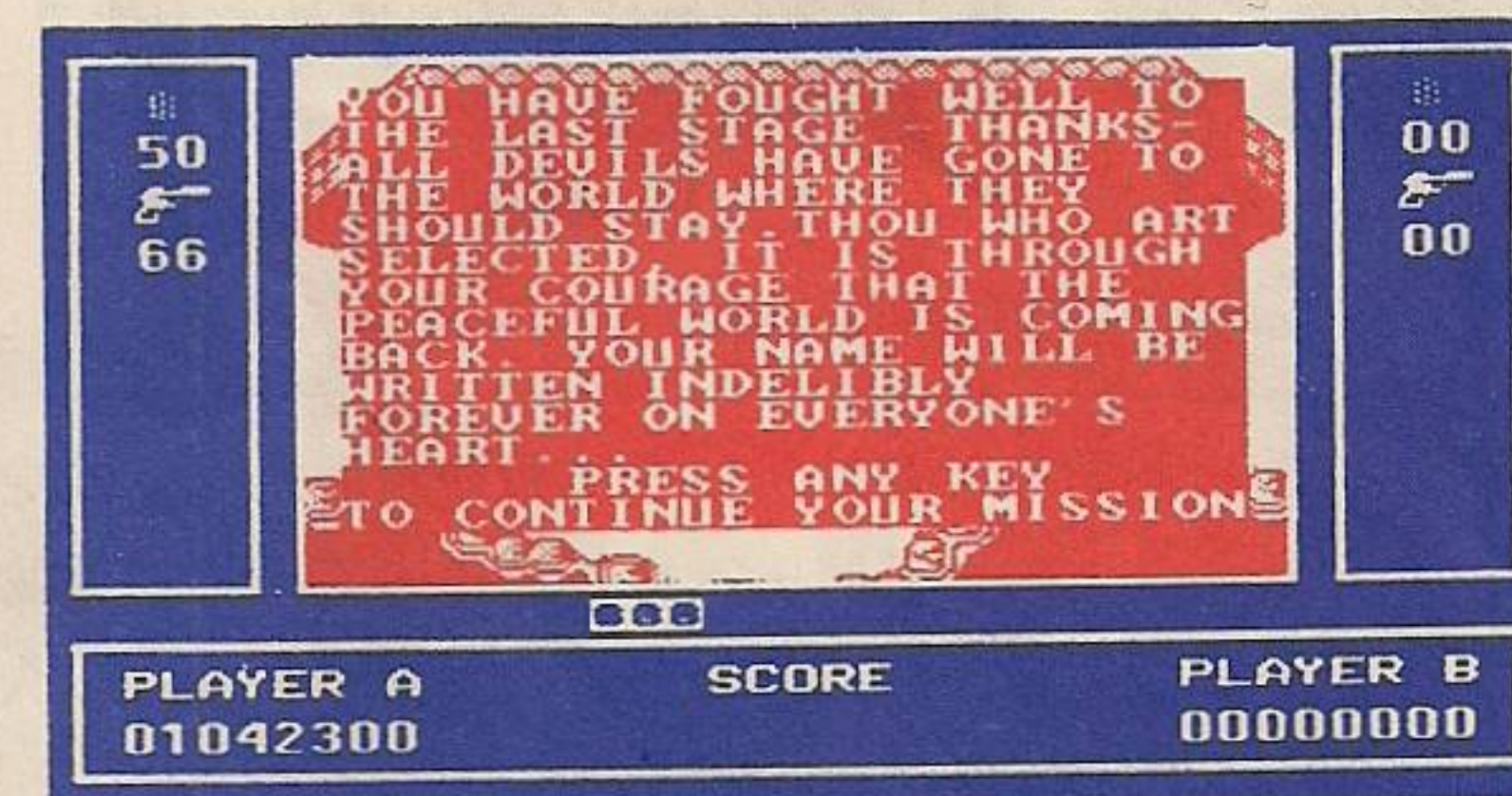
⑨沒有路時該怎麼辦？其實只要用手榴彈或火焰放射器炸開即可（不過有限定位位置）



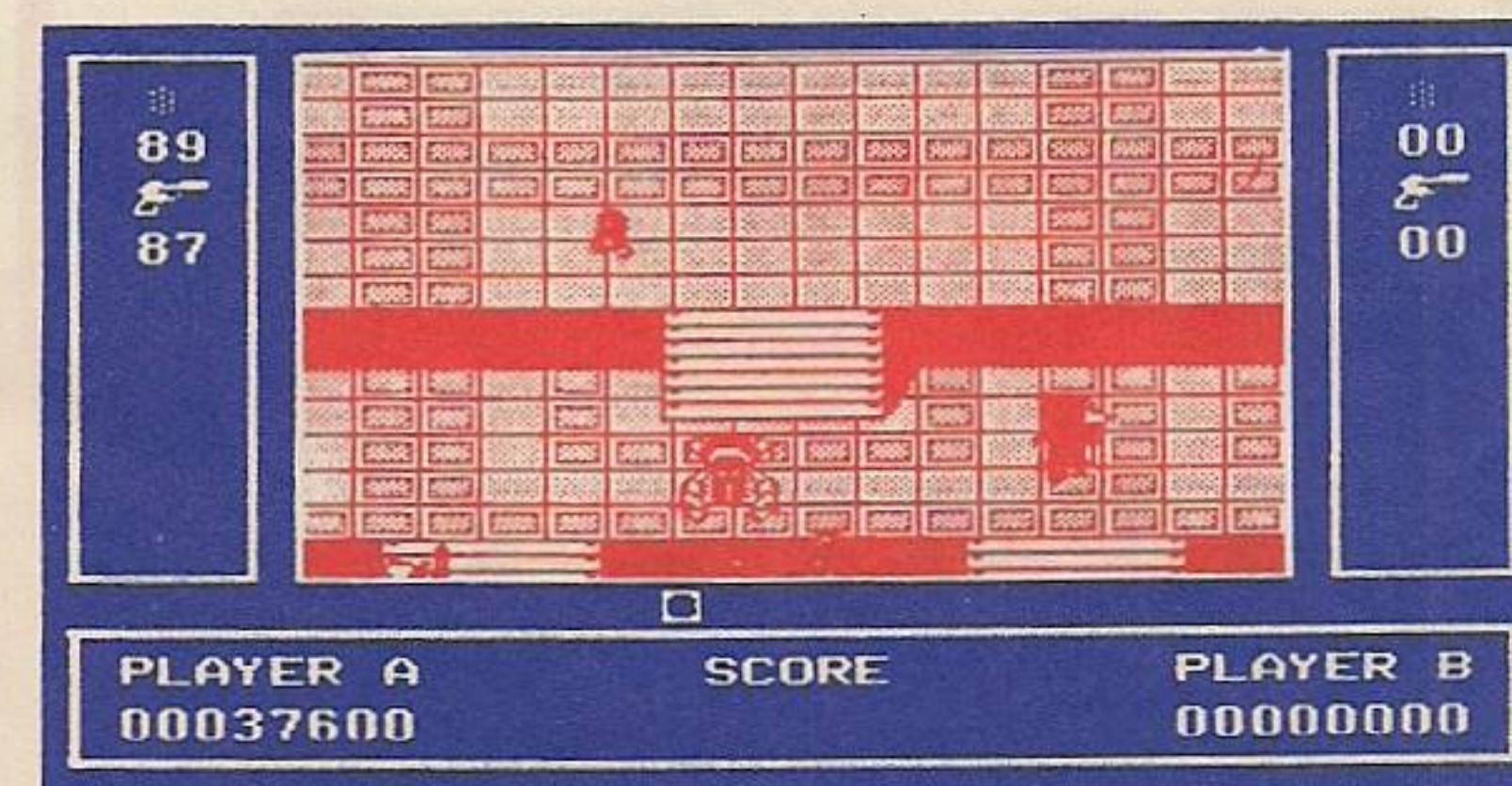
⑬當你擊敗第三關的超級惡魔時，可不要高興得太早——你還得再走一段艱辛的路程，才能抵達終點。



⑩當你還是無敵時，就可以直接衝破障礙。因此趁著無敵期間，不妨多去挖出一些物品。不過得注意時間。

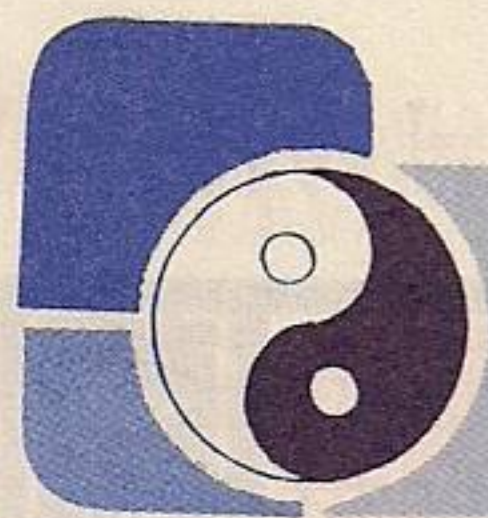


⑭終於完成了任務！除了加一百萬外，另外再增加三次復活機會給你。



⑪快到達第三關超級惡魔的出現地了。



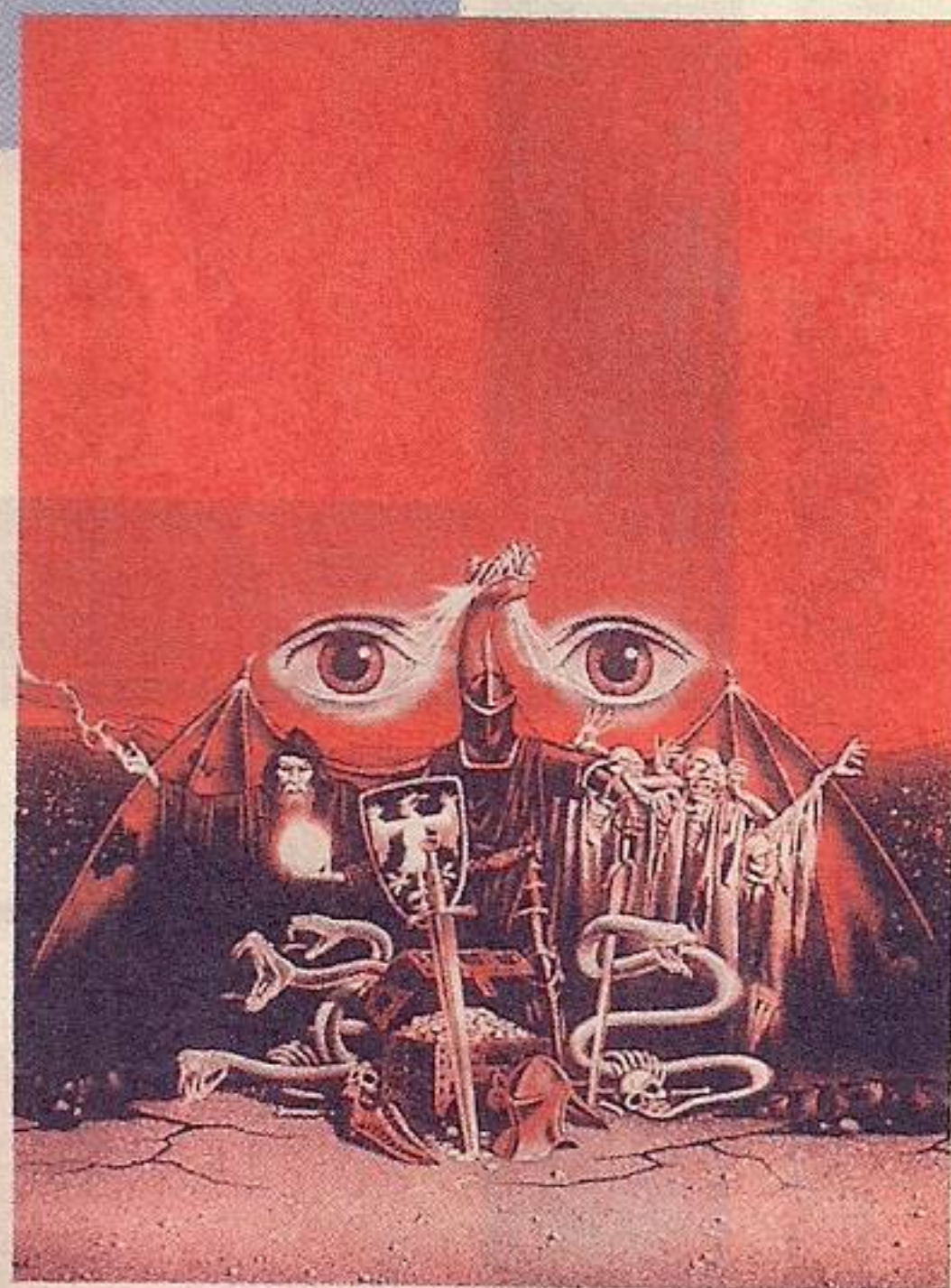


忍者傳奇

攻略技巧篇



在目前 PC 的 RPG 當中，「忍者傳奇」結合了冒險及動作的要素，因此在感覺上較為生動，可算是個有相當水準的遊戲。相信很多玩家不但早已經結束了，而且還不止一遍呢！不過大概也有不少人「卡」在某個地方而動彈不得吧！尤其是當你等級上昇時，敵人的能力也隨之提昇，那就沒那麼好過了。因此筆者特地將整個遊戲過程以圖片為各位作個大概介紹，並提供一些心得供各位參考：



①和守衛或殺手纏鬥時，你可以利用大步前進和抵擋之招式，先將敵人逼迫到最右邊的角落：當敵人不斷地攻擊你時，儘量防禦，如此敵人的體力就會減弱許多。這時你就可以趁其空隙踢他的腳部，然後再繼續防禦。如此就可以很快地打敗敵人。

③由於領主之體力幾乎無限，因此上述方法對他沒有多大效果。對付領主的最佳方法，便是極力地防守，使自己的體力儘量保持在最充沛的狀態，再給予重重一踢！如果獲勝的話，你就能奪取領主所使用的寶劍，它的威力相當地強大呢！

⑤在遊戲進行當中，如果被那些無恥的守衛偷走了你身上的物品時，無論如何你一定要追上他並宰了他，才能拿回你身上的物品，否則你的損失可就大囉！

⑦由於惡僧有特殊的魔力能使你手上的劍消失，因此你得赤手空拳地對付他；不過當你覺得手中的劍鈍得實在該換把新的時候，在沒有「棄劍」的指令下，你可以讓惡僧將你手上的劍消失，再去打敗守衛以拿取他的劍。

⑨善加利用地圖，使你對整個遊戲有個全盤性的瞭解，將有助你的旅程。

②當遇到較難纏的惡僧時，由於防禦招式對其攻擊無啥作用，因此最好和他貼身肉搏。首先用上述方法將其逼至角落，然後和他碰在一起戰鬥，如此他擊中你的機會便大大地減少；然後趁他攻擊落空時，踢他的腰部及腳部較有效果。

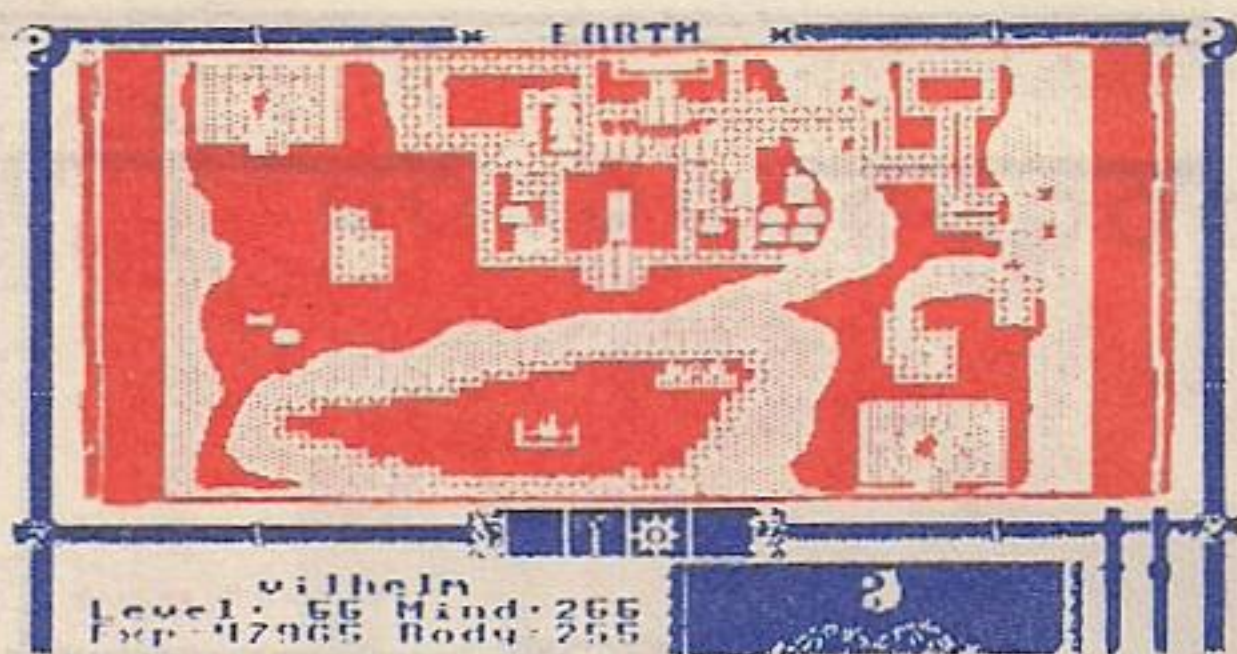
④與敵人對戰時，無論你使用何種方法，都是從觀察與失敗中得來的寶貴經驗；因此想要百戰百勝的話，就得下功夫去看、去學。好好努力，加油吧！

⑥通過每個區域的方法，就是擊敗佔領該區域兩座神廟的惡僧，並且帶領和尚到神廟去收復它；這樣你才能通過該區域的傳送門。

⑧在火域中時常會有個骷髏頭來攻擊你，使你身上代表德性與反應的太極及翅膀分開，如此一來和尚便不會再跟隨你了。為了防止骷髏攻擊，可以讓和尚或居民來跟隨在你身旁，便可以使它不敢再靠近。

⑩要養成一個好習慣：隨時儲存遊戲進度。有時因一時失誤造成的錯誤，只要再將遊戲重新載入，再度從上次儲存的遊戲進度開始即可。

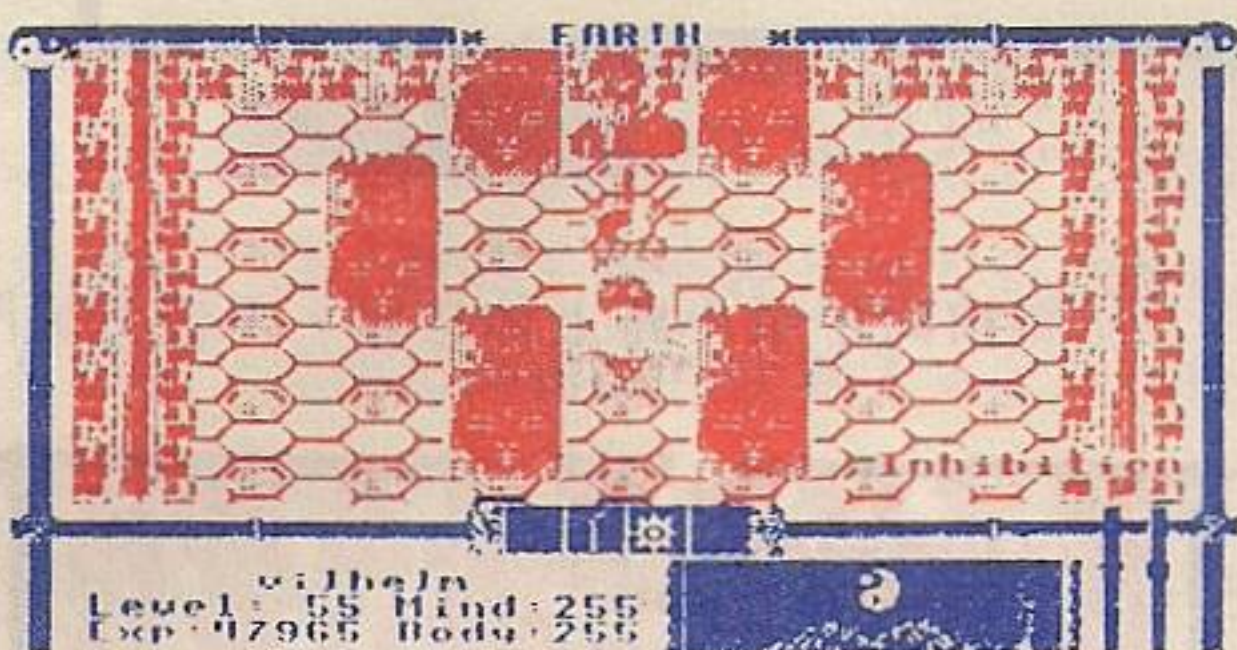
最後祝福各位玩家都能玩得順利，早日完成神聖的使命。再見！



① EARTH 全部地形圖



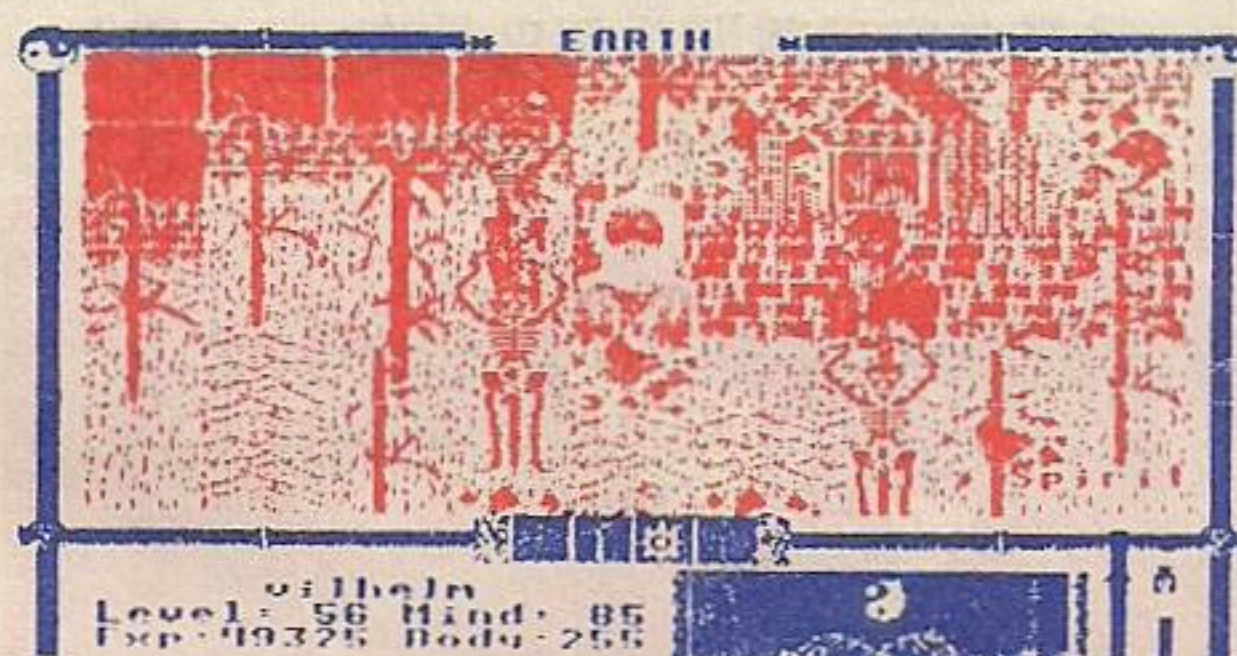
② EARTH—開始的地方



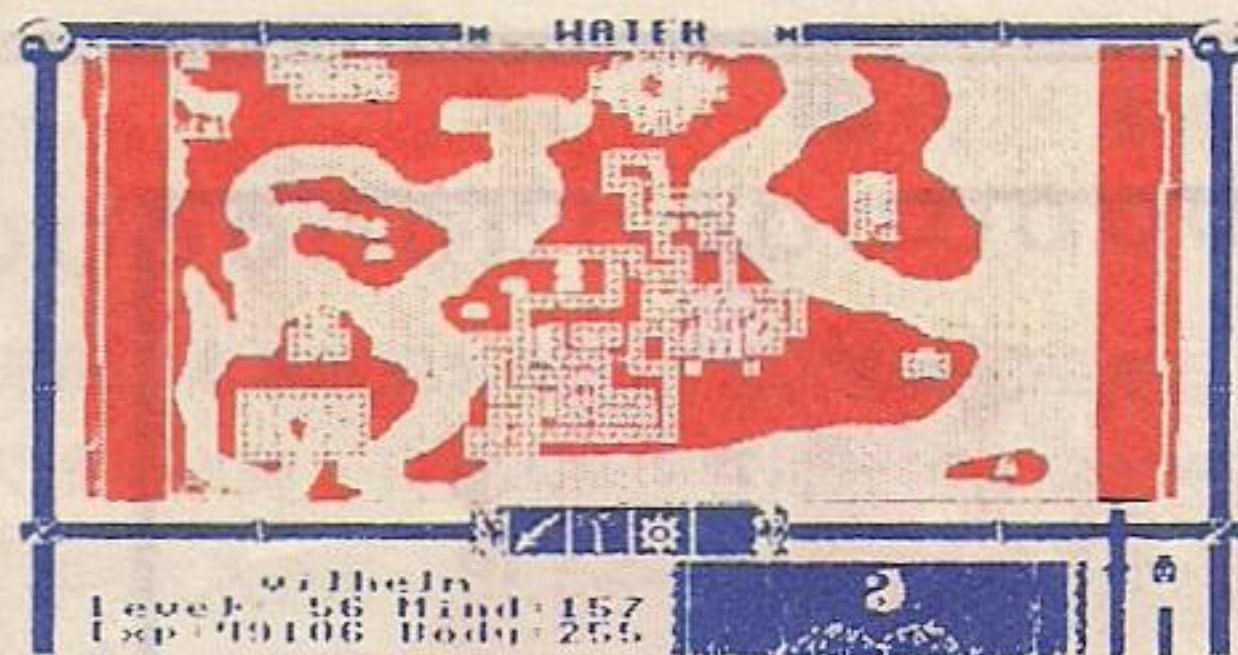
③ 每一座神廟都有一名惡僧把守著。當你欲收復神廟時，最好先解決惡僧再將和尚帶到神廟去，以防和尚遭流彈擊中。你得將和尚帶到神廟中央，才算完成收復的任務。



④ 利用逼進法是對付惡僧最有效的途徑。由於雙方靠得極近，使得惡僧所使用的棍棒很難擊中你，但是你還是得不斷地前進以迫使其出手以消耗體力，然後待他攻擊落空後再給他狠狠一脚。



⑤ 幫助兩位住持和尚收復神廟後，就可以通過傳送門到下一個區域—WATER。如果你不想和惡僧對戰的話，就送他一枚飛鏢吧！不過小心他也會投射邪惡的火球來攻擊你呢！



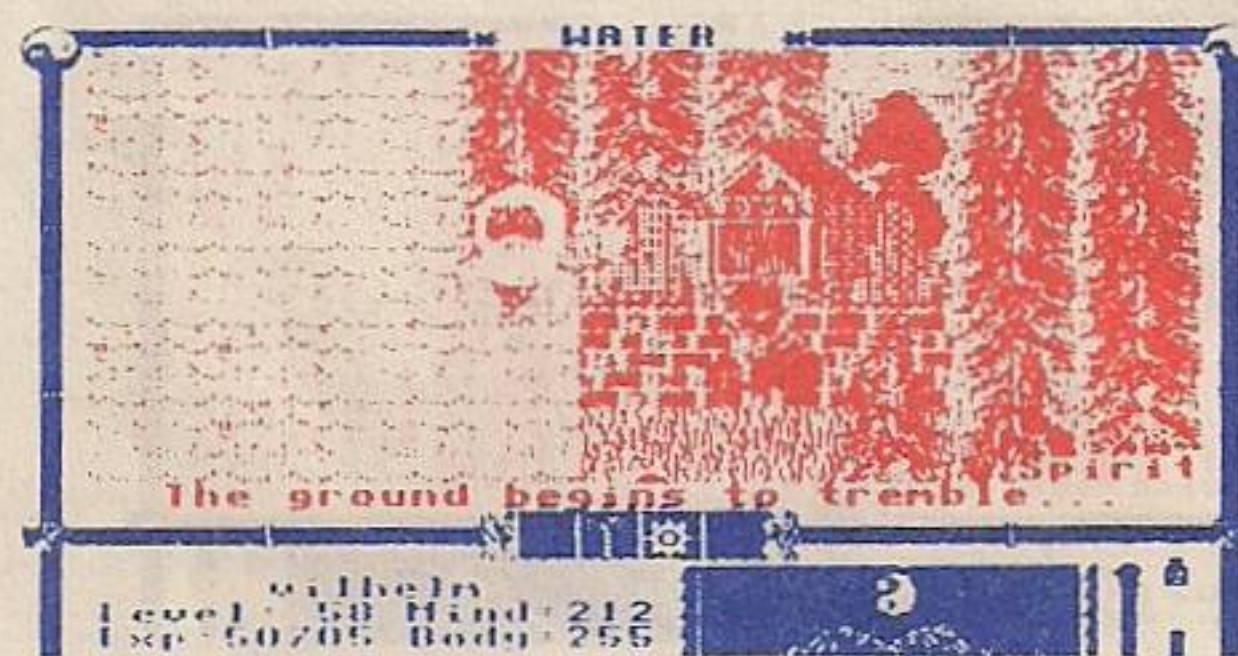
⑥ WATER全部地形圖。



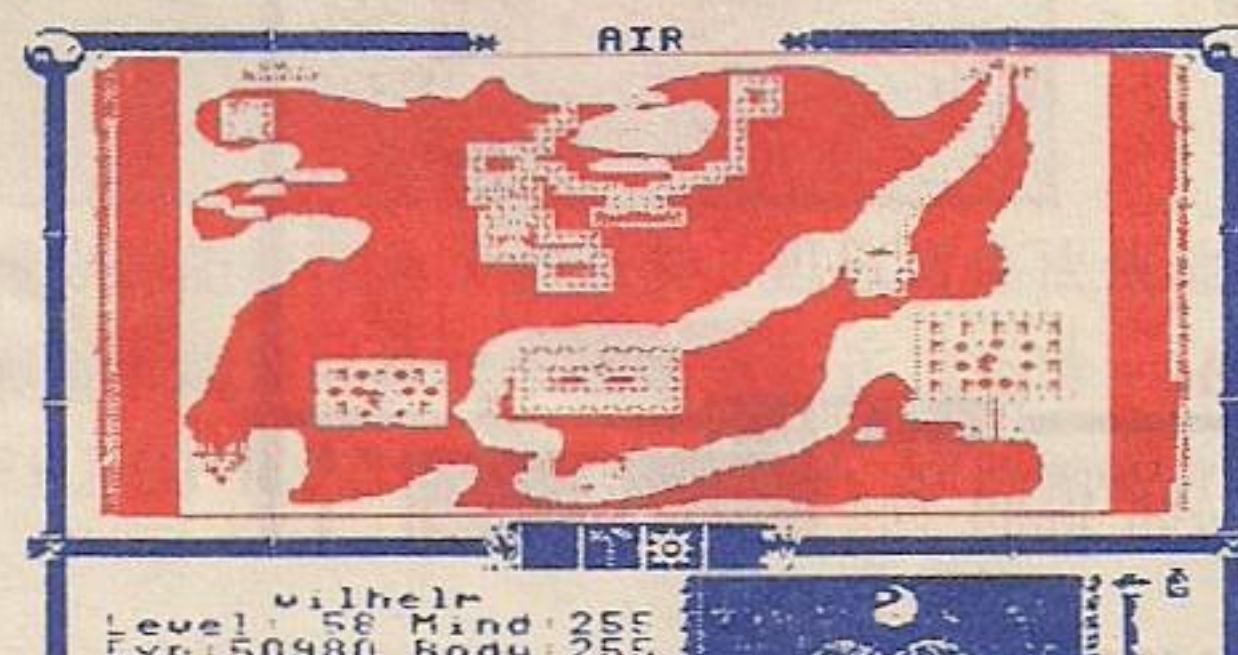
⑦ WATER—開始之處。



⑧ 由於領主攻擊時不耗損體力，因此先用防禦來抵擋領主的攻擊，並等待良好的時機補上一腳。



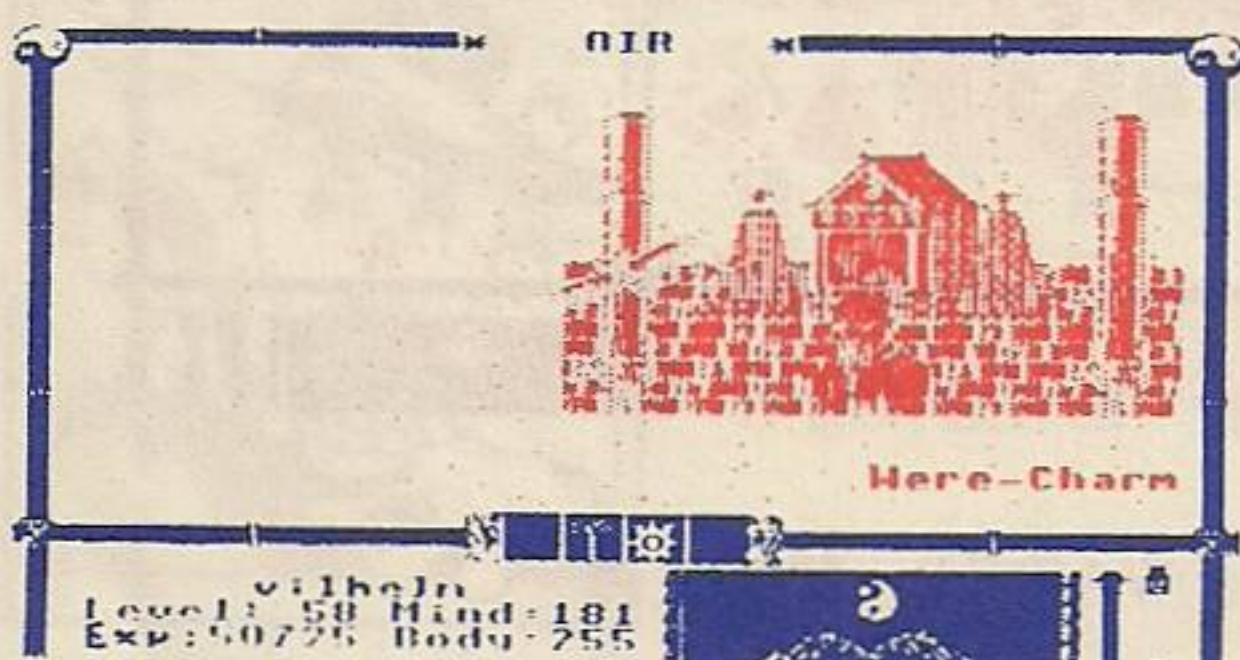
⑨ 好不容易才到了WATER區域的傳送門。



⑩ AIR 全部地形圖。



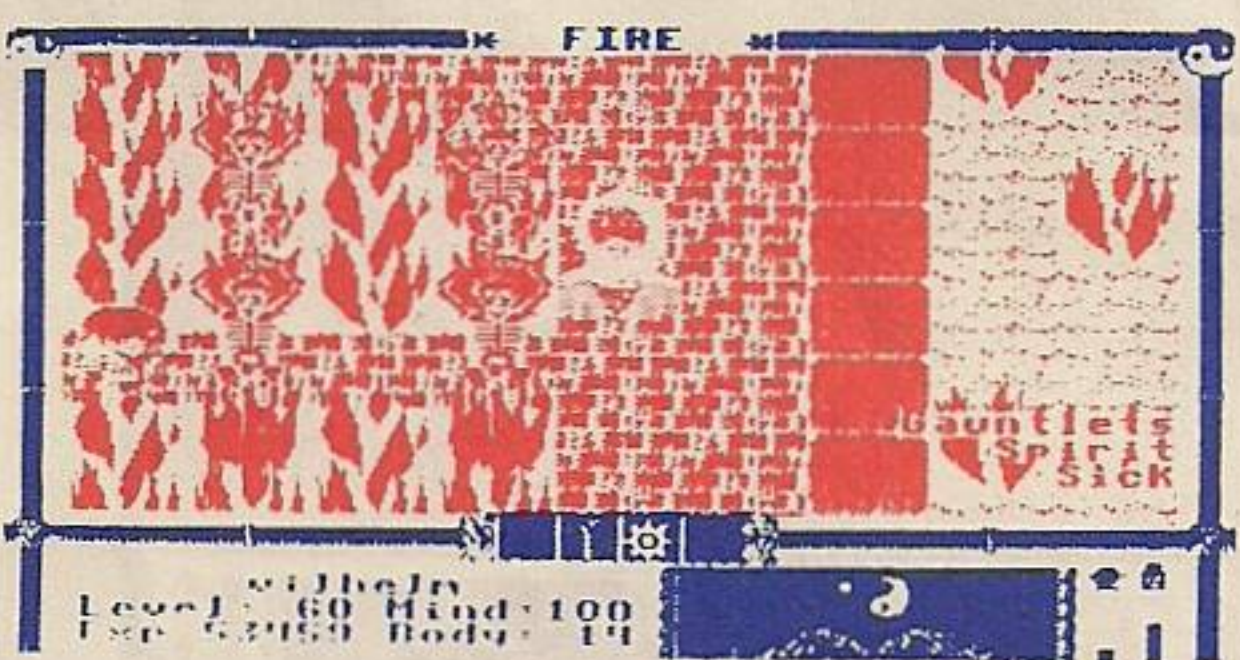
⑪AIR 域的起點。這關可不好過哦！



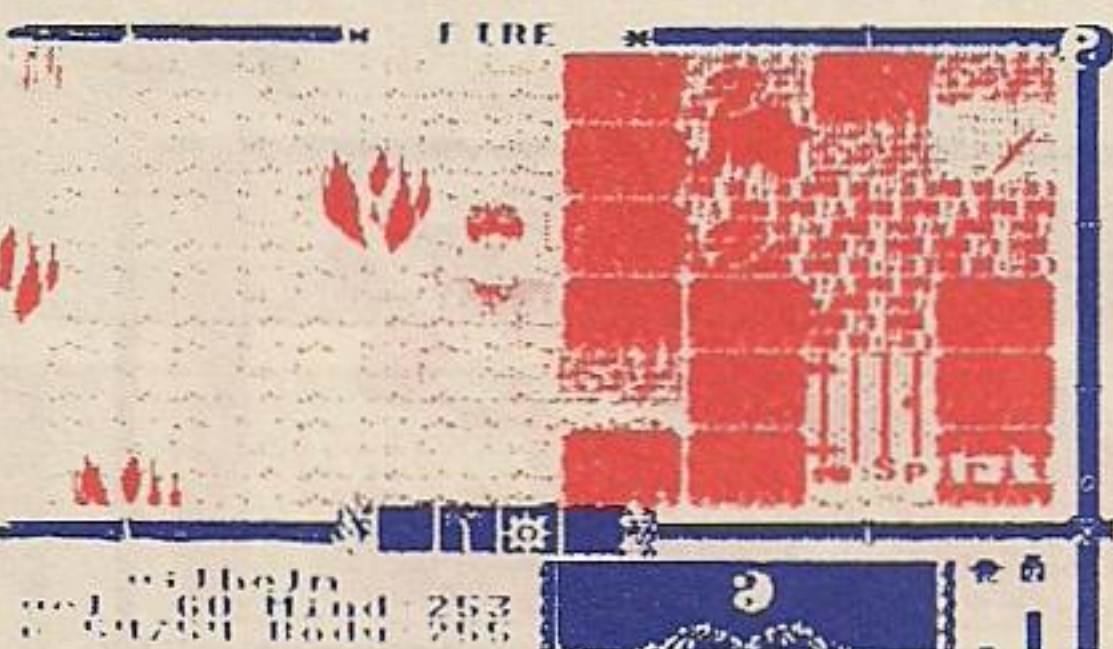
⑫利用變形術飛至出口處。



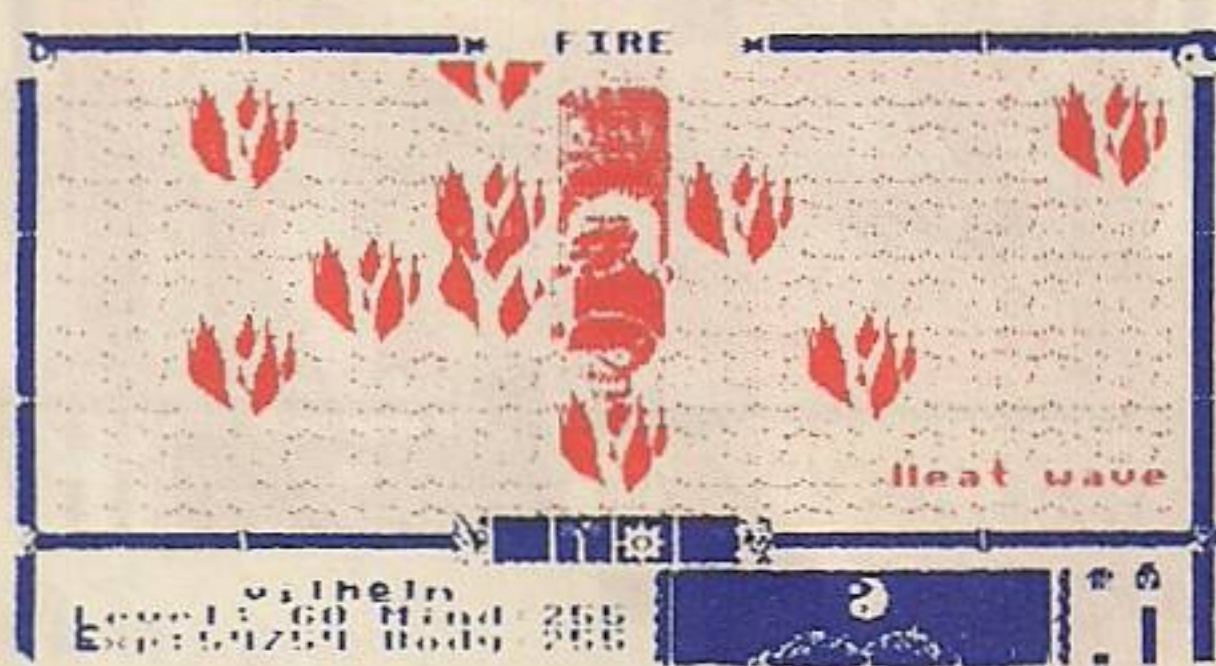
⑬終於到達了FIRE 區域。哇！
全城都是難纏的惡僧，該怎麼辦？



⑭小心骷髏的來襲！



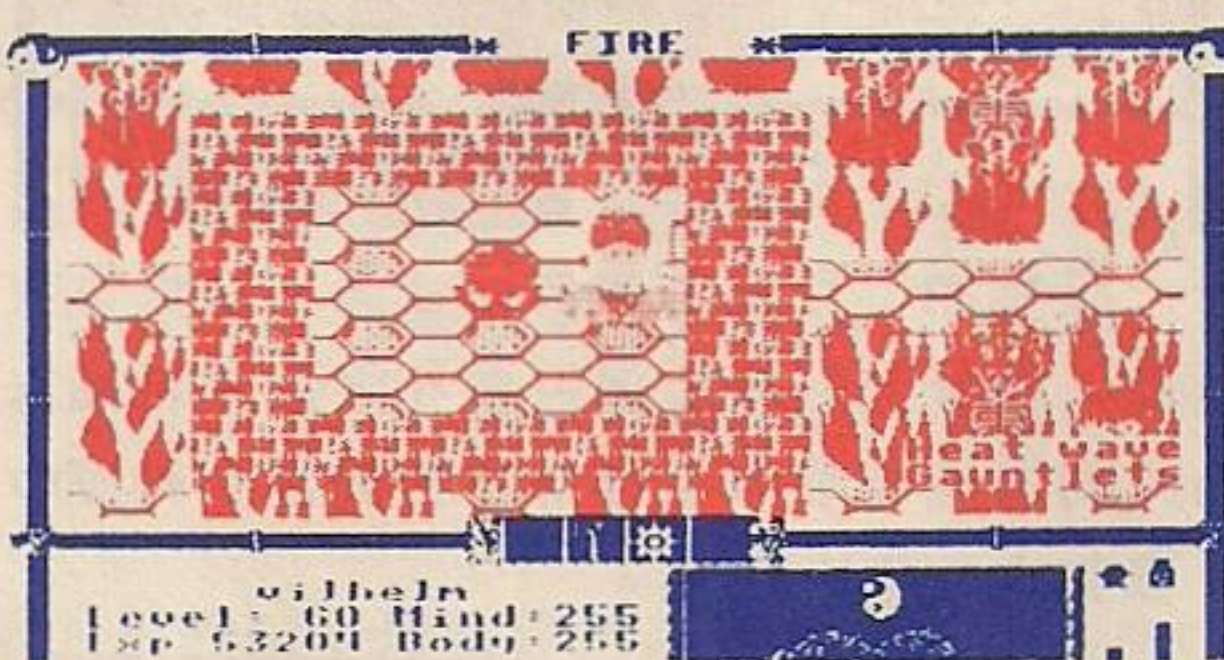
⑮FIRE 區域中關和尚的地方。



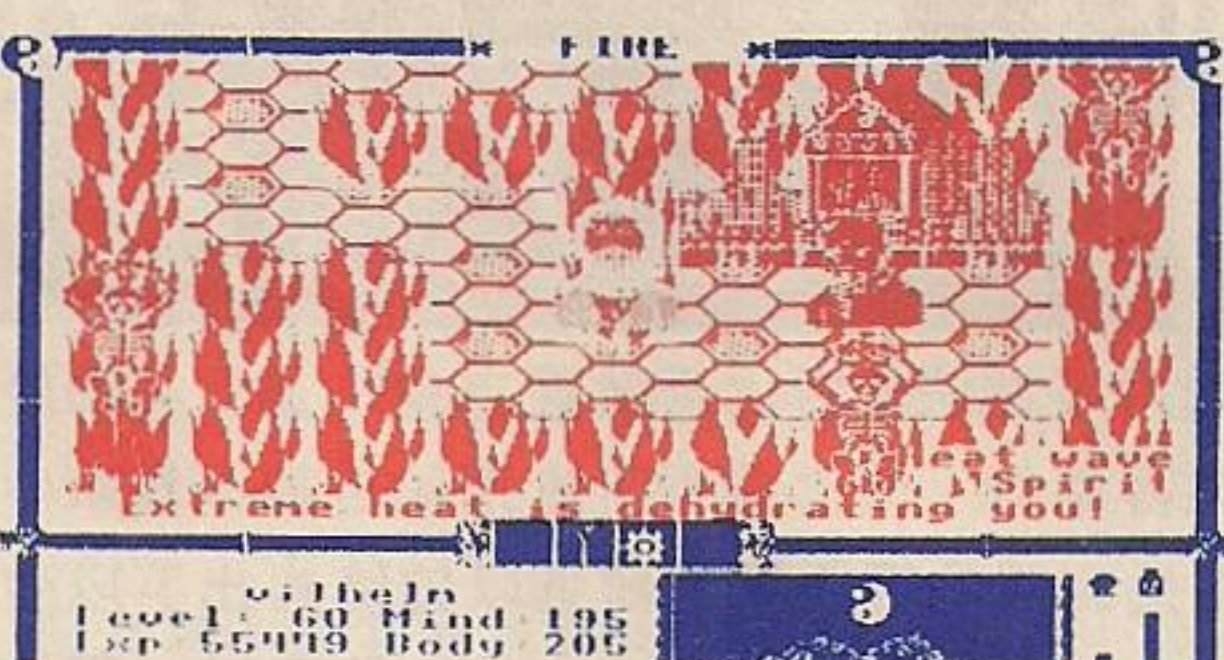
⑯利用中間的小島做為休息站，等待和尚的到來。不要一下子就帶往城門口，和尚會因水性不佳而滅頂的！



⑰將和尚帶至小島上休息後，再帶到城門口。



⑱先戴上鐵手套（Gauntlets）然後才能拿取寶球。



⑲帶著寶球離開這個鬼地方。



⑳完成任務。



最後的忍者

後半段攻略

自上期刊登出「最後的忍者」最新進度報導後，引起了許多玩家熱烈的迴響，其中潘順興先生更是將他完成任務的經過以書信方式來告訴我們，並希望能藉此幫助其他尚在奮鬥不懈的玩家們，使大家都能夠完成為族人復仇的使命。故我們特地刊登如下：

當你到達第五關後，可用鑰匙打開第一道門；進入後往右下走將會看到一個手持巨劍的雕像。設法通過之後，往右上到達房間內，便可在右上角看到一個大水缸；以「取物」指令將手伸入缸內後，你便全身發光，成為暫時無敵的狀態了。此時儘快回到有雕像的房間並朝右下走，以迅雷不及掩耳之速度幹掉擋路的衛士（最好用流星鏢），再通過走廊上的死亡機關，即可到達第六關。

首先在⑤處拿取麻醉劑，然後在④處當那隻巨大的惡犬撲向你時，只要看準適當時機將麻醉劑投向巨犬，即可安然通過。當你到達有手持弓箭的雕像之房間時，在你的旁邊可看到一塊黑漆漆的塊狀物。可別瞧不起它哦！當你以「取物」指令碰了它後，便可安然地通過了。

當你見到幕府將軍時，他將會極凶猛地連續攻擊你。由於其速度之快實在無法反擊，因此你得用人海戰術將他打倒；然後你就能進入密室拿取肯加卷軸了。不過你得小心並跳過中間的陷阱才行。祝各位好運，並能順利地完成任務。

○開始

M敵人

①通到②

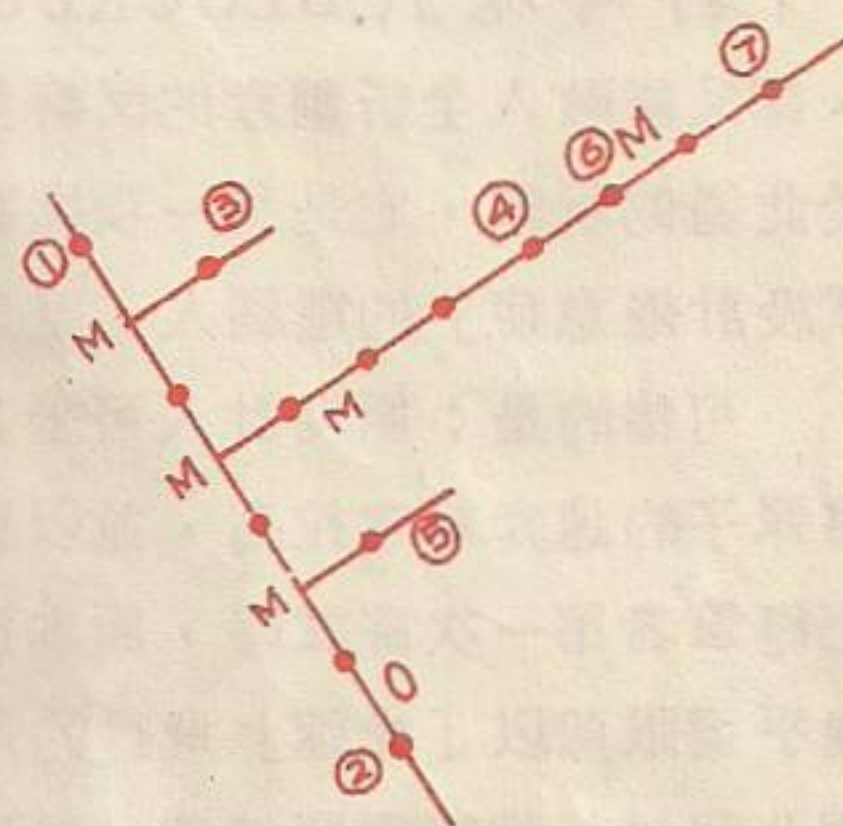
③房內有一望遠鏡，可望到窗外

④狗

⑤麻醉劑

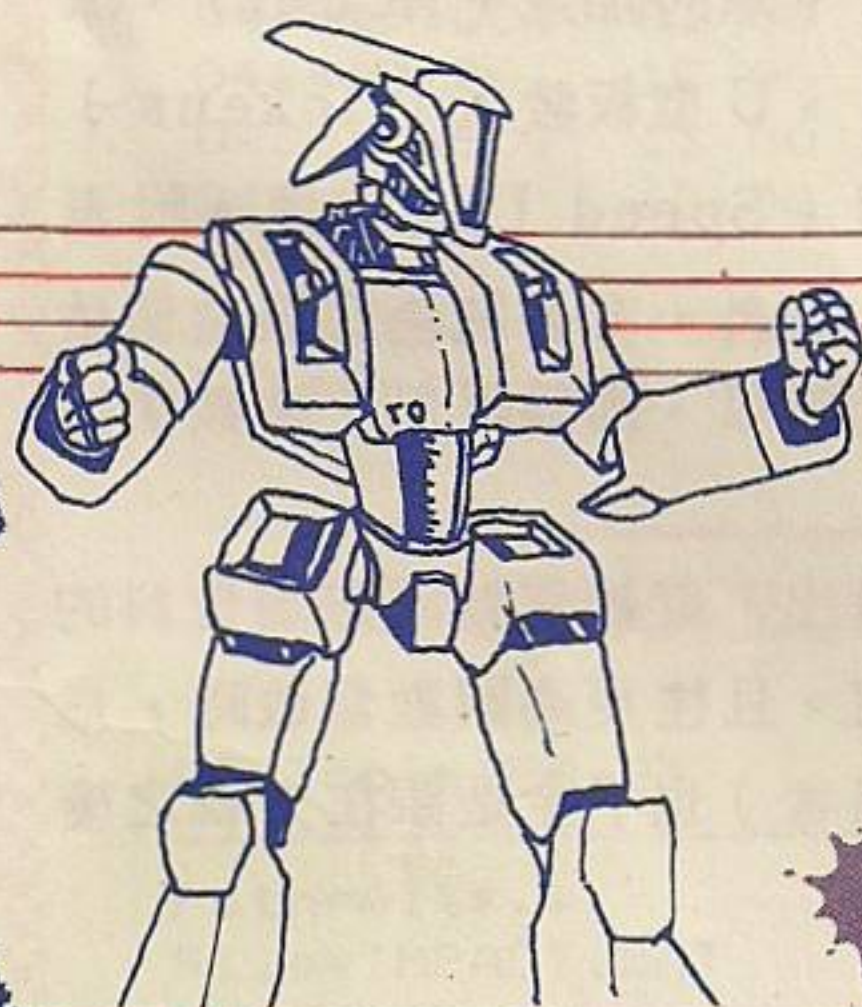
⑥持弓箭的雕像

⑦幕府將軍



THEXDER

■文／陳兆宏



機動戰士

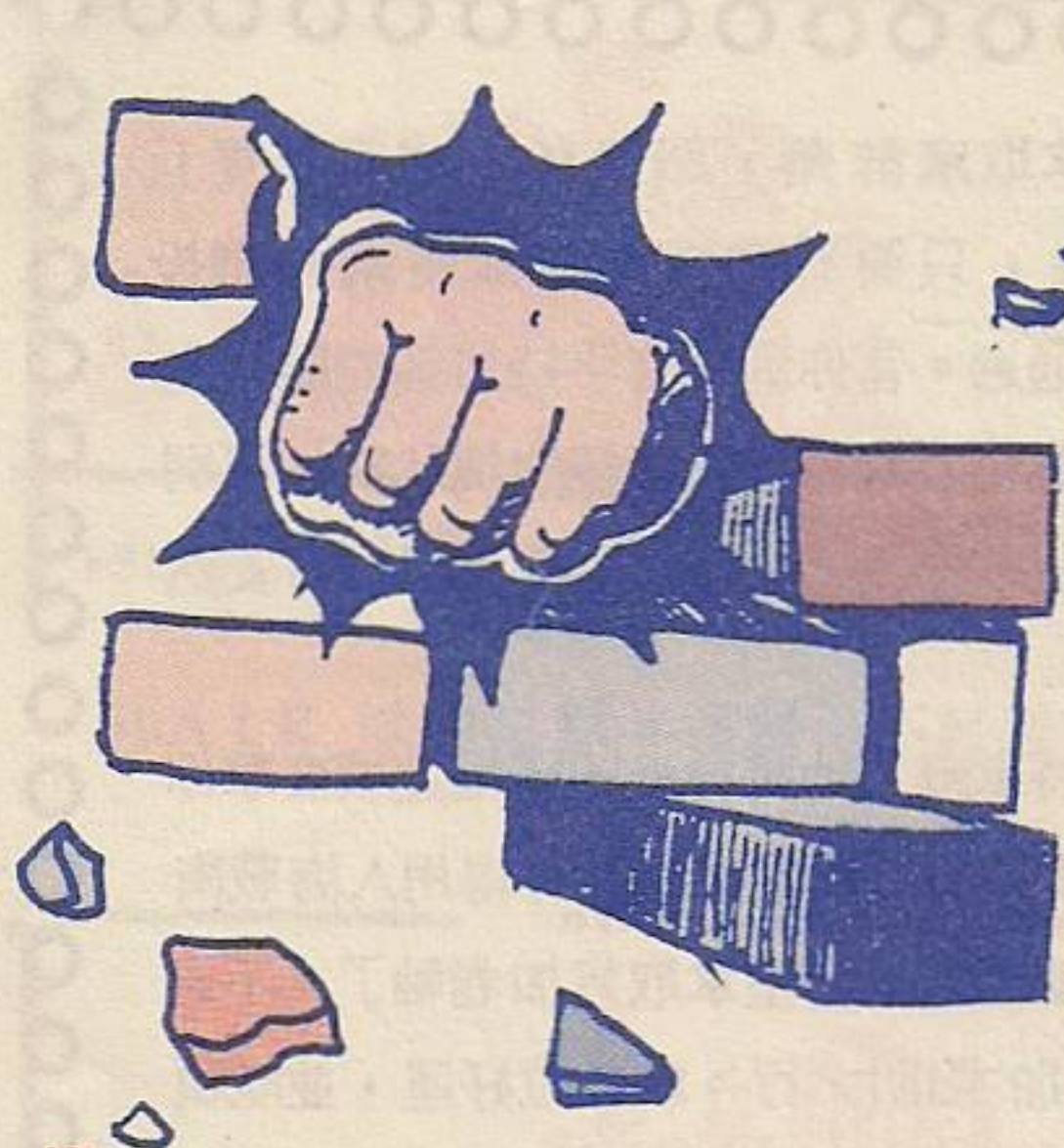
無限能源法

「機動戰士」可算是一個相當有水準的遊戲，不但操作簡單，而且過程流暢，但難度則稍嫌高了一些。故筆者特地改寫其中一段程式，以便讓你一直無法打到第十六關的玩家們，也能一睹本遊戲的奧秘。

首先你得先將遊戲磁片內的THEXDER.COM檔先COPY(用DOS指令即可)到另一片空白磁片上，然後再拿掉防寫貼紙；接著載入DOS內中的DEBUG程式，照著下表的方法修改即可。

```
A>debug
-n thexder.com
-L
-a03ad
0ADE:03AD call 05d3
0ADE:03B0
-a05d3
0ADE:05D3 mov al,06
0ADE:05D5 mov [2775],al
0ADE:05D8 mov [2545],al
0ADE:05DB jmp 526
0ADE:05DE
~w
Writing 0B4C bytes
~q
A>
```

此後你的能源再也不會減少，可以痛痛快快地玩得過癮啦！如果你修改錯誤或想玩正常版時，只要將THEXDER.COM檔再COPY回遊戲磁片即可。



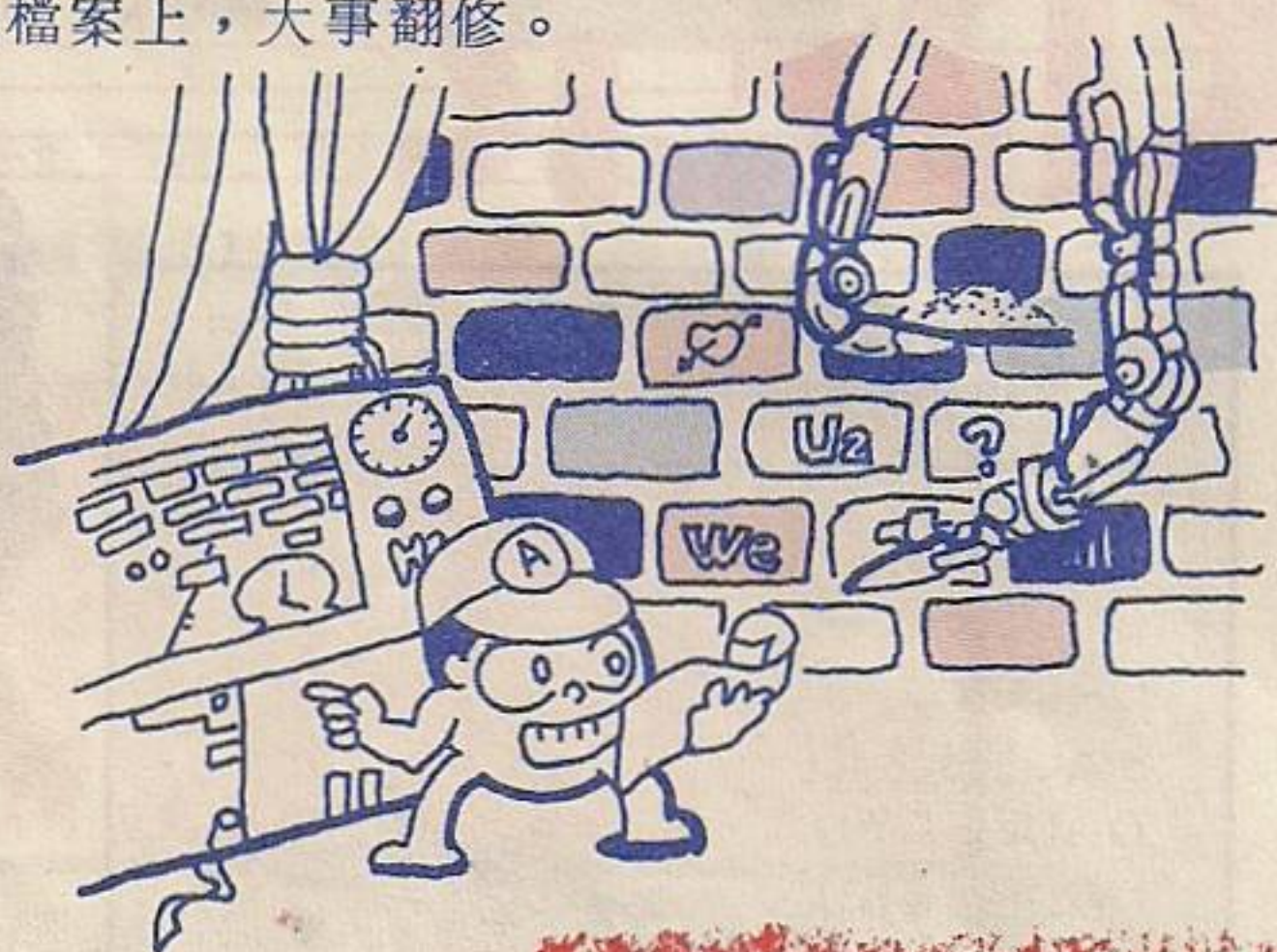
BLOCKBUSTER

打磚塊參數修改法...

■ 文 / 陳仲信

「打磚塊」(BLOCKBUSTER)是個復古、卻又能融入全新創意的反射型遊戲精品。對於精於此道的玩家，它是另一項挑戰；而對於患上「程式設計倦怠症」的電腦人，更是唯一的處方。

可惜的是；原設計人可能基於某種因素，特地將彈子的速度刻意拉高，並以恐怖的加速度衝刺。記得筆者第一次嘗試時，原本已不甚有力的心臟，幾乎遭眼前以「光速」飛行的彈子嚇得停止跳動。因此我試著調整電腦速度，但Mouse也跟著不靈光了；想要自行設計第81關以後的關卡，卻又太費事。最後，我只好將目標放在IMPACT.DAT該檔案上，大事翻修。



首先將PCTOOLS載入電腦中，並選擇IMPACT.DAT檔進入編輯狀態（編者註：有關使用方法請自行參考PCTOOLS使用手冊，幾篇略同，故不再贅述）。

當你按了F1及F3鍵後，便可看到如附表之畫面（由於列印輸出關係，所以會有些差異，但並不影響修改）。其中紅線上的五個值依次為：球的初速度（Initspd）、球的加速（Accel）、球的極速（Maxspd）、U型板數量（Tokens）及開始加速的方塊數目（Speed Up）之值。附表中之數值尚未修改過。另外，有著紅色底線之值依次是飛碟1號至8號的數目，因為限制，總數加起來必小於6。

各位又可由附表看出，紅線資料因方塊資料的長短所以位置並非固定。且往更高關數修改時，飛碟數目（即有紅色底線者）也不全是跟在方框之後，也許跳一格成……。

若想在眾數字中找出資料，終究艱難。可試著看附表右半邊的字元表，若有異於其他資料排列者，也許就對了。又，原設計人常在表中紅框的首二位元組填上 $\phi 6$ ， $\phi 8$ 或 $\phi 7$ ， $\phi 8$...，相信也能對各位驗證有所助益。

最後希望各位多為健康設想，修改一下，免得心臟真的停擺。

PC Tools R3.23

Vol Label=None

-----File View/Edit Service-----

Path=A:*.*

File=IMPACT.DAT

Relative sector being displayed is: 00000

Displacement	Hex codes	ASCII value
0000(0000)	E0 00 00 00 2D 00 13 00 00 00 0E 00 13 00 1F 00	-
0016(0010)	13 00 00 00 09 00 13 00 1F 00 1A 00 1F 00 13 00	v v
0032(0020)	00 00 07 00 13 00 1F 00 1A 00 1D 00 1A 00 1F 00	v v
0048(0030)	13 00 00 00 05 00 13 00 1F 00 1A 00 1D 00 22 00	v "
0064(0040)	1D 00 1A 00 1F 00 13 00 00 00 03 00 13 00 1F 00	v v
0080(0050)	1A 00 1D 00 22 00 2C 00 22 00 1D 00 1A 00 1F 00	" , " v
0096(0060)	13 00 00 00 01 00 13 00 1F 00 1A 00 1D 00 22 00	v "
0112(0070)	2C 00 20 00 2C 00 22 00 1D 00 1A 00 1F 00 13 00	, " v
0128(0080)	00 00 01 00 13 00 1F 00 1A 00 1D 00 22 00 2C 00	v " ,
0144(0090)	22 00 1D 00 1A 00 1F 00 13 00 00 00 03 00 13 00	" v
0160(00A0)	1F 00 1A 00 1D 00 22 00 1D 00 1A 00 1F 00 13 00	v " v
0176(00B0)	00 00 05 00 13 00 1F 00 1A 00 1D 00 1A 00 1F 00	v v
0192(00C0)	13 00 00 00 07 00 13 00 1F 00 1A 00 1F 00 13 00	v v
0208(00D0)	00 00 09 00 13 00 1F 00 13 00 00 00 0E 00 13 00	v
0224(00E0)	00 00 47 00 06 06 0E 0E 00 02 02 00 00 00 00 00	G
0240(00F0)	00 00 22 01 00 00 34 00 11 00 13 00 11 00 13 00	" 4 < <
0256(0100)	11 00 13 00 11 00 13 00 11 00 13 00 11 00 13 00	< < < <
0272(0110)	11 00 13 00 00 00 0B 00 13 00 11 00 00 00 01 00	< <
0288(0120)	12 03 1C 00 12 00 1C 00 12 00 1C 00 12 00 1C 00	
0304(0130)	12 04 00 00 01 00 11 00 13 00 00 00 01 00 1C 00	<
0320(0140)	00 00 07 00 1C 00 00 00 01 00 13 00 11 00 00 00	.
0336(0150)	01 00 12 00 00 00 01 00 28 00 2E 00 28 00 2E 00	(. (.
0352(0160)	28 00 00 00 01 00 12 00 00 00 01 00 11 00 13 00	(<
0368(0170)	00 00 01 00 1C 00 00 00 01 00 2E 00 00 00 03 00	.
0384(0180)	2E 00 00 00 01 00 1C 00 00 00 01 00 13 00 11 00	.
0400(0190)	00 00 01 00 12 00 00 00 01 00 28 00 2E 00 28 05	(. (
0416(01A0)	2E 00 28 00 00 00 01 00 12 00 00 00 01 00 11 00	. (<
0432(01B0)	13 00 00 00 01 00 1C 00 00 00 07 00 1C 00 00 00	
0448(01C0)	01 00 13 00 11 00 00 00 01 00 12 00 1C 00 12 00	<
0464(01D0)	1C 00 12 00 1C 00 12 00 1C 00 12 00 00 00 01 00	
0480(01E0)	11 00 13 00 00 00 0B 00 13 00 11 01 13 00 11 00	< < <
0496(01F0)	13 00 11 00 13 00 11 00 13 00 11 00 13 00 11 00	< < < <

Home=begin of file/disk End=end of file/disk

ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit

PC Tools R3.23

Vol Label=None

-----File View/Edit Service-----

Path=A:*.*

File=IMPACT.DAT

Relative sector being displayed is: 00001

Displacement	Hex codes	ASCII value
0000(0000)	13 00 11 02 00 00 4E 00 06 0B 0B 0A 05 00 00 02	< N .
0016(0010)	02 00 00 00 00 00 F0 01 00 00 0E 00 21 00 00 00	!
0032(0020)	01 00 21 00 00 00 01 00 21 00 00 00 01 00 21 00	! ! !
0048(0030)	00 00 01 00 21 00 00 00 01 00 21 00 00 00 02 00	! !
0064(0040)	12 00 00 00 01 00 12 00 00 00 01 00 12 00 00 00	
0080(0050)	01 00 12 00 00 00 01 00 12 00 00 00 01 00 12 00	
0096(0060)	00 00 02 00 13 00 00 00 01 00 13 00 00 00 01 00	
0112(0070)	13 00 00 00 01 00 13 00 00 00 01 00 13 00 00 00	
0128(0080)	01 00 13 00 00 00 02 00 14 00 00 00 01 00 14 00	
0144(0090)	00 00 01 00 14 00 00 00 01 00 14 00 00 00 01 00	
0160(00A0)	14 00 00 00 01 00 14 00 00 00 02 00 2F 00 00 00	/
0176(00B0)	01 00 2F 00 00 00 01 00 2F 00 00 00 01 00 2F 00	/ / / /
0192(00C0)	00 00 01 00 2F 00 00 00 01 00 2F 00 00 00 02 00	/ / /
0208(00D0)	18 00 00 00 01 00 18 00 00 00 01 00 18 00 00 00	^ ^ ^ ^
0224(00E0)	01 00 18 00 00 00 01 00 18 00 00 00 01 00 18 00	^ ^ ^
0240(00F0)	00 00 02 00 1B 00 00 00 01 00 1B 00 00 00 01 00	

Home=begin of file/disk End=end of file/disk

ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit

最後的忍者



文 / 林棋文



一分鐘過關法

雖然有了完全攻略和修改之文章，但想拿到肯加卷軸，仍然是一段漫長的征途。用什麼方法才能避開各種敵人和機關的阻撓，直接和幕府將軍對決呢？

首先將遊戲進度儲存起來，然後將PCTOOLS載入電腦中；載入完畢後便將「最後之忍者」第二片磁片放入A磁碟機內並讀取。待檔案目錄出現後，便以方向鍵及←選定NINJA.SAV檔，並按[E]鍵進入編輯狀態。

然後按[F1]、[F3]鍵後，畫面會出現閃爍之游標；你只要控制該游標，照著附表修改成方格內的值即可。

這樣一來，你便可以立即和幕府將軍決一死戰，而不會再望「機」興嘆，直呼「壯志未酬身先死，長使英雄淚滿襟！不亦悲呼！」之嘆了！



PC Tools R3.23

Vol Label=NINJA B

-----File View/Edit Service-----

Path=A:*.*

File=NINJA.SAV

Relative sector being displayed is: 00000

Displacement	Hex codes	ASCII value
0000(0000)	01 00 01 00 00 00 14 00 00 00 00 00 00 00 00	
0016(0010)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0032(0020)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0048(0030)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 08 00	
0064(0040)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00	
0080(0050)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00	
0096(0060)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0112(0070)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 F5	
0128(0080)	00 03 00 01 02 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0144(0090)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0160(00A0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0176(00B0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 57 6F	
0192(00C0)	6E 27 74 20 72 65 6C 65 61 73 65 20 6D 65 6D 6F	Wo
0208(00D0)	72 79 21 24 E6 F4 00 00 00 00 05 00 0E 00 02 00	n't release memo
0224(00E0)	06 00 5B 00 45 4E 44 20 4F 46 20 53 41 56 45 20	ry!\$
0240(00F0)	41 52 45 41 65 5B 09 FC B0 40 B0 6F C0 29 8A B0	[END OF SAVE
		AREAE[*@*o+) *

Home=beg of file/disk End=end of file/disk

ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit



KARNOV

卡諾夫 人數無限法



■文／陳兆宏

和「機動戰士」同樣，「卡諾夫」也是自任天堂版移植至PC上的一個成功的代表作；雖然內容和任天堂版有些差異，但其精彩度卻不下於任天堂版及大型電玩版。不過難度可能稍高了些，故筆者也特地將其人數修改至無限，使各位都能順利地完成任務。

首先將PCTOOLS載入電腦，然後將「卡諾夫」之程式片上之防寫貼紙拿開並放入A磁碟機內。當磁片讀取之後，用方向鍵及 \leftarrow 鍵選擇STA-RTUP.PRГ，再按 E 進入編輯功能。並按 F1 鍵切換其顯示模式。

隨後以 Page Up 及 Page Dn 鍵選擇至 Sector

42 之後位置 $\phi\phi89$ 處可發現下列數值（註）：

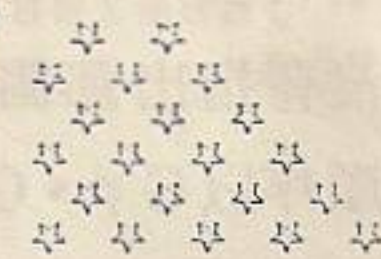
A1 D4 D7 48 3B C6 7E $\phi5$ 按 F3 鍵後，以方向鍵來移動游標，並改成以下數值：

B8 $\phi5$ $\phi\phi$ A3 D4 D7 9 ϕ 9 ϕ

再按 F5 鍵儲存即可。

註：如果你在該位置區找不到其數值時，可以跳回檔案顯示型態，按 F 鍵以進入搜尋功能；按 F1 切換尋找模式後，鍵入這些數值（不必空格）並按 \leftarrow 後即可自動找尋出。

如果你不想玩無限版時，再將數值改回即可。



PC Tools R3.23

Vol Label=None

-----File View/Edit Service-----

Path=A:*.*

File=STARTUP.PRГ

Relative sector being displayed is: 00042

Displacement	Hex codes	ASCII value
0000(0000)	00 7C 19 8B 76 08 D1 E6 D1 E6 FF 76 0A B8 A2 00	! v v. v
0016(0010)	50 56 B8 33 00 50 0E E8 93 FE 8B E5 5D 5E CB 56	PV 3 P] . V
0032(0020)	55 8B EC 8B 76 08 D1 E6 D1 E6 56 83 3E 34 CD 00	U v. V >4=
0048(0030)	74 05 B8 37 00 EB 02 33 C0 5E 03 F0 FF 76 0A B8	t 7 3+ . v
0064(0040)	AE 00 50 56 B8 32 00 50 0E E8 61 FE 8B E5 5D 5E	PV 2 P a] .
0080(0050)	CB 56 55 8B EC 33 F6 EB 18 A1 D4 D7 48 3B C6 7E	VU 3 ^ H; ~
0096(0060)	05 B8 01 00 EB 02 33 C0 50 56 0E E8 B1 FF 59 59	3+PV * YY
0112(0070)	46 83 FE 06 7C E3 5D 5E CB 55 8B EC 4C 4C C7 46	F !] . U LL F
0128(0080)	FE 00 00 EB 20 8B 5E FE D1 E3 83 BF 34 D8 00 7E	. +4 ~
0144(0090)	05 B8 01 00 EB 02 33 C0 50 FF 76 FE 0E E8 34 FF	3+P v 4
0160(00A0)	59 59 FF 46 FE 83 7E FE 0B 7C DA 8B E5 5D CB 56	YY F ' ~ ! +] V
0176(00B0)	55 8B EC C4 5E 08 26 C7 47 48 00 00 26 C7 47 4A	U - . . & GH & GJ
0192(00C0)	FF FF 33 F6 EB 1F 8B C6 D1 E0 C4 5E 08 03 D8 26	3 v - . . &
0208(00D0)	C7 47 4C 00 00 8B C6 D1 E0 8B 5E 08 03 D8 26 C7	GL . . &
0224(00E0)	47 62 00 00 46 83 FE 0B 7C DC 5D 5E CB 55 8B EC	Gb F !] . U
0240(00F0)	4C 4C C7 46 FE 00 00 EB 0F 33 C0 50 FF 76 FE 0E	LL F 3+P v

Home=beg of file/disk End=end of file/disk

ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit



QUESTRON II

● 魔界神兵 II ●

——人物檔的修改

■ 文／陳聰德

在看了八月份追蹤報導上的魔界神兵 II 秘笈篇後，我馬上把它當課文背，加劃重點外，還作了許多筆記後，帶著追蹤報導和筆記本滿懷信心地出發了。然而才走了幾步就發覺事情不妙！理論上照著葉先覺的方法走是沒問題，問題是在於螢幕上的那個小人老是不耐打！把手指按酸了還是慘死在層層包圍的衛兵之中，能逃出城就偷笑了，還想屠城？

爲了想看看「天國幻影」的真面目，我開始研究人物檔各項資料所代表的意義，準備改造出一個不死的超人。好了！各位同學準備劃重點了！

首先建立一個人物名稱檔（NAMES）後。裡面只有人物的姓名，並沒有指出那個人是存在那個檔。人物檔名是按建立順序以G0、G1、G2...爲檔名存在資料片上。所以要先算一下要修改的人物在名稱檔裏是排第幾個，然後才知道要改那一個檔。

所附報表是建立一人物檔時，最初的原始狀態；另一張是各位置所代表的意義，有些中文後括號的英文爲方便你在遊戲中對照，免得某些英文像我一樣笨的人改錯了對象。



首先你得載入PCTOOLS，接著將人物磁片放入A磁碟機內；隨後找出欲修改之人物檔名，選定後按[E]鍵進入編輯功能。

按[F1]鍵切換其顯示狀態，再按[F3]鍵即出現控制游標；以方向鍵將其移至欲修改之位置上並予以修改即可。修改完畢後，再按[F5]鍵儲存資料至磁片上。

PC Tools R3.23

Vol Label=None

File View/Edit Service

Path=A:*.*

File=G0.

Relative sector being displayed is: 00000

Displacement

Hex codes

ASCII value

0000(0000)	CB 00 CB 00 CB 00 03 0F 0F 0F 0F 0F 00 00 00 00	= = =
0016(0010)	4B 2B 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00	H+
0032(0020)	00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 01	
0048(0030)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01	
0064(0040)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0080(0050)	73 6F 66 74 77 6F 72 6C 64 00 00 00 00 00 00	softworld
0096(0060)	00 00 00 00 00 FF FF 00 00 00 00 00 00 01 00	
0112(0070)	00 02 00 00 00 02 00 00 00 02 00 00 00 02 00	
0128(0080)	00 02 00 00 00 02 01 01 01 01 01 01 01 01 00	
0144(0090)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0160(00A0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0176(00B0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0192(00C0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0208(00D0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0224(00E0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0240(00F0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

Home=beg of file/disk End=end of file/disk

ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit

0000-0001	: 生命點數 (H.P.)		
0002-0003	: 食物數量 (Food)		
0004-0005	: 黃金數量 (Gold)		
0007-0011	: 基本屬性		
	0007:魅力 (Charisma)	0008:力量 (Strenght)	0009:敏捷度 (Agility)
	0010:耐力 (Stamina)	0011:智慧 (Intelligence)	
0012-0014	: 交通工具 (Trans)		
	0012:馬	0013:驢	0014:鷹
0015-0017	: 人物所在的位置		
	0015:所在的大陸	0016:X軸坐標	0017:Y軸坐標
0019-0022	: 法術 (Magics)		
	0019:魔術飛彈 (Magic missiles)	0020:火球術 (Fire ball)	
	0021:音波震爆 (Sonic whine)	0022:終止術 (Time sap)	
0024-0038	: 武器 (Weapons)		
	0024:Dagger	0025:Hammer	0026:Hatchet
	0027:Staff	0028:Cudgel	0029:Rapier
	0030:Axe	0031:Fauchoard	0032:Sabre
	0033:Weighted spear	0034:Pike	0035:Shortbow
	0036:Broadsword	0037:Crossbow	
0039-0045	: 盔甲 (Armor)		
	0039:Rawhide	0040:Studded leather	0041:Ring mail
	0042:Bar mail	0043:Chain mail	0044:Plate mail
	0045:Ribbed plate		
0047-0058	: 鑰匙 (Key)		
	0047:Gold key	0048:Opal key	0049:Iron key
	0050:Brass key	0051:Copper key	0052:Silver key
	0053:Emerald key	0054:Onyx key	0055:Ruby key
	0056:Agate key	0057:Sapphire key	0058:Black key
0060-0070	: 特殊物品 (Item)		
	0060:Unicorn horn	0061:Wand of power	0062:Eternal flame
	0063:Book of magic	0064:crystal goblet	0065:Chalice of arvyll
	0066:Moonstone amulet	0067:Orb of enchantment	
	0068:Scroll of scalna	0069:Rope & hooks	0070:Bread of life
0076	: 等級 (Rank)		
0080-0093	: 人物名字 (Name)		
0099-0100	: 花費時間 (Time)		
0131-0132	: 銀行存款 (Balance)		

另外有幾點經驗也請注意一下：

- 1.關於生命點數，最好不要加到滿，否則可能只跟對手打聲招呼，生命力就直接從 65535 降為 ϕ ！怎麼死的都不知道。
- 2.不要以為搜掠原本可增加生命力的物品，生命力會再加；它可能會降至四百或二百，視你的等級而定。
- 3.在等級的位置上的值， $\phi\phi$ 表示 PLEBE， $\phi 1$ 表示 ADVENTURER， $\phi 2$ 表示 SCOUT， $\phi 3$ 表示 APPRECIATE， $\phi 4$ 表示最高等級 KNIGHT，再高就出現一些亂碼。等級決定你能“補充”的最大生命力！
- 4.關於武器和盔甲方面，實際上只要有最強的一種就可以了，不過如果你是要拿去商店賣錢，那又另當別論了。
- 5.交通工具、鑰匙、特殊物品等位置的值， ϕ 表沒有，1 表示有，值多大實際上並無影響。不過項

目太多的話，螢幕右上方會有點亂。

- 6.人物所在位置中三個值，第一個值為 ϕ 表示在 Landor 大陸，1 表示已在法師王國。第二個值表示在所在大陸的 X 軸座標，由西向東漸增；第三個值表示在所在大陸的 Y 軸座標，由北向南漸增。你可由此把你的人物“變”到任何地點，不用再麻煩 Morle 和尊手指了。



MASTER NINJA

忍者大對決



文 / 余宏德

資料修改

我覺得「忍者大對決」比「死亡之劍」好玩多了；同樣有多種格鬥的動作，但是「忍者大對決」卻多出了三種武器：流星鏢、飛刀和盲粉（唯一的缺點，就是這些武器的數量太少了）。

雖然「忍者大對決」的精華就在於利用各種攻擊和防禦的動作來打敗敵人，但說真的，在有些時候還是得靠武器，才能打敗強悍的敵人；但過沒幾關彈藥用盡後，不就得任人宰割了嗎？我可不想等死呀！

禁不起一再地挫折後，只好提出它的程式來找尋有關武器數量的地方；雖然在途中被兩個陷阱困住了，但最後總算是找出來了。故在此提供給各位玩家參考。

首先你得載入 PC TOOLS，接著將人物磁片放入 A 磁碟機內；隨後找出欲修改之人物檔名，選定後按 **E** 鍵進入編輯功能。

按 **F1** 鍵切換其顯示狀態，再按 **F3** 鍵即出現控制游標；以方向鍵將其移至欲修改之位置上並予以修改即可。修改完畢後，再按 **F5** 鍵儲存資料至磁片上。

PC Tools R3.23										Vol Label=None										
-----Sector Edit Service-----																				
Path=A:*.*																				
File=MASTER.EXE										Relative sector being displayed is: 00255										
Displacement		Hex codes														ASCII value				
0064(0040)		06	FC	19	00	C6	06	FD	19	00	C6	06	FE	19	00	C6	06	v	v	v
0080(0050)		FF	19	00	C7	06	00	1A	00	00	C7	06	02	1A	00	00	C6	v		
0096(0060)		06	04	1A	00	C6	06	05	1A	00	C7	06	06	1A	B8	0B	C7			
0112(0070)		06	08	1A	B8	0B	C6	06	0A	1A	00	C6	06	0B	1A	09	C6	.		
0128(0080)		06	0C	1A	02	C6	06	0D	1A	03	C6	06	0E	1A	00	C7	06			
0144(0090)		0F	1A	00	00	C7	06	11	1A	00	00	C7	06	13	1A	00	00	<		
0160(00A0)		C7	06	15	1A	00	00	C6	06	17	1A	00	C7	06	18	1A	00			
0176(00B0)		00	E8	38	32	E8	9C	32	B6	02	B2	00	B7	00	B4	02	CD	82	2	* + =
0192(00C0)		10	8D	16	B8	0F	B4	09	CD	21	B4	0C	B0	00	CD	21	B4	>	+ = ! + * = ! +	
0208(00D0)		00	CD	16	E8	16	32	E8	7A	32	C6	06	17	1A	00	C6	06	=	2 z2	
0224(00E0)		D1	19	01	E8	06	32	BB	00	00	C7	06	0F	1A	B6	6B	E8	v	2=	k
0240(00F0)		BE	2E	BB	2D	00	C7	06	0F	1A	90	71	E8	B2	2E	C6	06	.	=-	q *
0256(0100)		D1	19	00	C6	06	0C	1A	02	C6	06	0B	1A	09	C7	06	F7	v		
0272(0110)		19	6C	12	C7	06	F5	19	20	12	C7	06	DE	19	80	0C	C7	v1	v	v
0288(0120)		06	63	19	20	12	C7	06	65	19	6D	12	C6	06	C8	16	00	cv	evm	=
0304(0130)		C7	06	08	1A	7C	15	C7	06	ED	19	01	00	C6	06	C7	16	.	!	v
^ v -> <- = cursor F1=swap entry area F5=update F6=cancel update ESC=exit																				
Home=first pos End=last pos PgUp=1st half PgDn=2nd half																				

[Z]流星鏢— 107 [X]飛刀— 107 [C]盲粉— 88
三者之上限皆為255

最後，希望各位玩家不要只顧著濫射飛刀，這樣會失去本遊戲的真正樂趣呢！

大家好。各位在「忍者傳奇」的冒險過程中，是否常常碰壁呢？有了下列的修改資料，相信各位皆能輕鬆地過關斬將，消滅邪惡的凱門，並奪回聖球，使世界再度恢復和平。

首先將PCTOOLS 載入電腦，然後再將DISK B放入A磁碟機中並予以讀取；當檔案出現時，視人物之順序選擇GAME 1~GAME 7 其中之一，再按E鍵即可進入編輯功能。當你看到欲修改的人物名字出現在檔案內時，便可以確定並予以大刀闊斧修改一番了。

忍者傳奇

修改大全



文 / Lord Wind

位置	意義及解說
00-0F	遊戲者姓名，不改
12.13	經驗值，隨便改。
16	等級，隨便改。
17.18	Body和Mind點數上限。均改FF。
22.23	Body Mind點數現值。也改FF。
27	生命。改成64就夠了。
2D.2E	Food,Water。均改FF。
2F	Torch。也改FF。
30	Whetston。改FF。
31	身體強壯劑。改FF。
32	心靈強壯劑。改FF。

位置	意義及解說
33	鏟子。改01。
34	護身符。改01。
35	鐵手套。改01。
36	手裡箭數目。改FF。
37-3C	引物。均改FF才夠用。
3D	劍。改01。
3E	HAMMER。改01
3F.40	靈符及注入與否。均改成3F即擁有六項已注入的靈符。
42	地圖。改7F則全有了。
76-B5	五種祈禱文。

註：法術和祈禱術不可越級使用。即EARTH城只有用腹語術，癱瘓術及通靈保護兩種祈禱術。到了AIR和FIRE才可全用

PC Tools R3.23										Vol Label=None									
-----File View/Edit Service-----																			
Path=A:*.*																			
File=GAME1.DAT										Relative sector being displayed is: 00000									
Displacement		Hex codes														ASCII value			
0000(0000)		76	69	6C	68	65	6C	6D	00	D6	FF	00	00	01	00	06	00	vilhelm	
0016(0010)		01	00	00	00	0F	01	01	0F	13	00	00	00	00	00	00	00		
0032(0020)		00	00	0F	13	00	00	00	03	97	00	00	00	00	64	64	01	dd	
0048(0030)		01	03	00	00	00	00	03	00	00	00	00	00	00	01	00	00		
0064(0040)		00	FF	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	50	00	00	F	
0080(0050)		00	06	C8	C8	32	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	02	==2	
0096(0060)		02	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF		
0112(0070)		FF	FF	FF	FF	00	00	41	4B	44	4F	57	55	20	4D	45	4C	AKDOWU MEL	
0128(0080)		52	4F	00	55	44	4A	41	43	4F	20	47	55	54	4C	55	00	RO UDJACO GUTLU	
0144(0090)		55	44	20	46	45	53	20	49	42	44	55	4C	00	4F	4E	20	UD FES IBDUL ON	
0160(00A0)		54	45	4C	20	49	4D	48	41	4D	00	41	43	20	4A	49	54	TEL IMHAM AC JIT	
0176(00B0)		20	45	4C	4D	45	4C	00	0A	14	15	00	00	00	FF	00	00	ELMEL	
0192(00C0)		00	1F	0B	15	00	00	00	FF	00	00	00	32	09	15	00	00	v 2	
0208(00D0)		00	FF	00	00	00	3D	0C	14	00	00	00	FF	00	00	00	2F	= /	
0224(00E0)		2C	14	00	00	00	FF	00	00	00	32	15	15	00	00	00	FF	, 2	
0240(00F0)		00	00	00	1A	32	15	00	00	00	FF	00	00	00	0A	36	14	2 6	
Home=beg of file/disk End=end of file/disk																			
ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit																			

祝各位玩得愉快!



巫術

■ 文：魏宇明 DRAGON / 整理

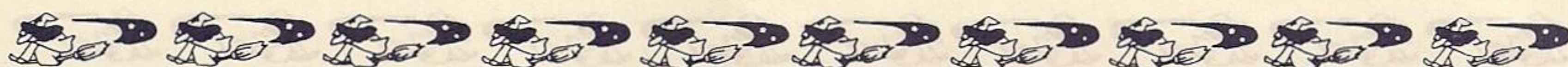
表②

	BYTE 位 置	說 明
①	34	種族
②	36	職業
③	39.42	年齡本性
④	44-47	屬性
⑤	52-54	金錢
⑥	58	身上所攜物品數量
⑦	66.74.82.90.98. 106.114.122	物品位置
⑧	130.132	等級
⑨	134-135	目前生命點數
⑩	136-137	生命點數上限
⑪	138-143	可使用的法術種類
⑫	146.148.150.152 .154.156.158	巫術法力施展次數
⑬	160.162.164.166. 168.170.172	神術法力施展次數
⑭	208.210.212	所召喚之怪物數目
⑮	214.216.218	所召喚之怪物種類
⑯	319	黑盒子內物品數量
⑰	330.332...366	黑盒子內物品位置

來吧！讓我們來幫助瓦德納完成他的心願吧！

- ①請先依說明書上備份的方法，先作一片備份。
- ②用剛備份的磁片開機，進入遊戲（如說明書），再將遊戲儲存。
- ③重新啓動PCTOOLS，（不用換磁片），使螢幕顯示PCTOOLS之檔案，再按 **F3**（選EDIT項），進入第0軌。
- ④取出PC-TOOLS磁片，再將剛存入遊戲的備份磁片放入。
- ⑤按 **F2** 鍵，選擇第105磁區—這就是儲存1號的資料。（註II）下附資料表一張以爲參考。

- ① 當然是 Human 啦！還要改嗎？（改改也無妨）
- ② 職業不同時，所能使用的物品也不同。其值分別如下：
- | | | | |
|-----|----|-----|----|
| MAG | 01 | SAM | 05 |
| PRI | 02 | LOR | 06 |
| THI | 03 | NIN | 07 |
| BIS | 04 | | |
- ③ 年齡為該值乘於 5 而得；本性則 01 ~ 03，分別為善良、中立、邪惡。
- ④ 以 bit 方式記錄；全改成 FF 即可。
- ⑤ 52 之值 $\times 1$ ，53 之值 $\times 256$ ，54 之值則 $\times 10000$ 。
- ⑥ 值由 00 ~ 08；不管物品位置之值為何，該物品之有無決定在本位置。
- ⑦ 00 為無任何東西，至於物品之值則請參考物品表。
- ⑧ 130 為被吸取經驗後之等級，132 則是原本之等級。改成 0F 就足夠了。
- ⑨ 勿超過 DC 03 和生命點數上限，否則畫面會呈現混亂。



- ★ ⑩同上。
- ★ ⑪只要全改成FF，你便可施展所有的巫術和神術。
- ★ ⑫最多可至FF，但只要一回到召喚點上，又會回復成原來的狀況。
- ★ ⑬同上。

- ★ ⑭由01～09。
- ★ ⑮參考所附之怪物表。FF則代表無任何怪物。
- ★ ⑯若你擁有黑盒子（BLACK BOX）時，此值代表黑盒子內所存放的物品數量。
- ★ ⑰黑盒子內物品之值，共有19個位置（即黑盒子內可存放19項物品）。請參考物品表。

WIZARDRY IV 物品表 1

值	物 品	值	物 品	值	物 品	值	物 品
01	BLOODSTONE	1F	CHAIN MAIL	3D	INITIATE TURBAN	5B	LORD'S GARB
02	LANDER'S TURQ.	20	BREAST PLATE	3E	WIZARD SKULLCAP	5C	MURAMASA BLADE
03	AMBER DRAGON	21	PLATE	3F	PLATE MAIL+2	5D	SHURIKEN
04	HHG of AUNTY OCK	22	HELM	40	SHIELD+2	5E	CHAIN PRO ICE
05	WINGED BOOTS	23	☪ of DIOS	41	MORDORCHARGE	5F	—
06	DREAMPainter KA	24	☪ of PORFIC	42	☪ of DIAL	60	—
07	EAST WIND SWORD	25	LONG SWORD+1	43	RING of PORFIC	61	RING of HEALING
08	WEST WIND SWORD	26	SHORT SWORD+1	44	WERE SLAYER	62	RING of DISPELLING
09	DRAGON'S CLAW	27	MACE+1	45	MAGE MASHER	63	RING of DEATH
0A	HOPALONG CARROT	28	STAFF of MOGREF	46	MACE of CURING	64	ADEPT BALDNESS
0B	CLEANSING OIL	29	☪ of KATINO	47	STAFF of MONTINO	65	ARABIC DIARY
0C	WITCHING ROD	2A	LEATHER+1	48	BLADE CUSINART	66	DEMONIC CHIMES
0D	AROMATIC BALL	2B	CHAIN MAIL+1	49	AMULET of BADIALMA	67	BLACK CANDLE
0E	VOID TRANSDUCER	2C	PLATE MAIL+1	4A	ROD of FLAME	68	BLACK BOX
0F	KRIS of TRUTH	2D	SHIELD+1	4B	CAPE of HIDE	69	ST.TREBOR RUMP
10	INN KEY	2E	ST.K.A.'S FOOT	4C	CAPE of JACKAL	6A	BISH'S TONGUE
11	CRYSTAL ROSE	2F	☪ of BADIO	4D	CAPE of HIDE	6B	ARROW of TRUTH
12	DAB of PUCE	30	☪ of HALITO	4E	AMULET of MAKANITO	6C	ORB of DREAM
13	PENNONCEAUX	31	STAFF+2	4F	DIADEM of MALOR	6D	ORB of DREAM
14	MAINTENANCE CAP	32	DRAGON SLAYER	50	☪ of BADIAL	6E	RALLYING HORN
15	LONG SWORD	33	HELM+1	51	DAGGER+2	6F	SIGNET RING
16	SHORT SWORD	34	JEWELLED AMULET	52	DAGGER of SPEED	70	MYTHRIL GLOVE
17	ANOINTED MACE	35	☪ of BADIAL	53	LICH'S ROBES	71	HOLY LIMP WRIST
18	ANOINTED FLAIL	36	☪ of SOPIC	54	SKULL'S CAP	72	TWILIGHT CLOAK
19	STAFF	37	LONG SWORD+2	55	☪ of MASOPIC	73	SHADOW CLOAK
1A	DAGGER	38	GOOD HOPE CAPE	56	SILVER GLOVES	74	CONE of SILENCE
1B	SMALL SHIELD	39	MAGICIAN'S HAT	57	GETOUT of JAILFREE	75	DARKNESS CLOAK
1C	LARGESHIELD	3A	NOVICE'S CAP	58	GOLDEN PYRITE	76	NIGHT CLOAK
1D	ROBES	3B	☪ of DILTD	59	OXYGEN MASK	77	ENTROPY CLOAK
1E	LEATHER ARMOR	3C	COPPER GLOVES	5A	CHRONICLES of H		

WIZARDRY IV 怪物表 II

值	怪 物	值	怪 物	值	怪 物	值	怪 物
00	A DINK	1E	RONINS	3C	GARGOYLES	5A	BLEEB
01	FUZZBALL	1F	GAZE HOUNDS	3D	GHAISTS	5B	ROCS
02	CREEPING COINS	20	SHADES	3E	KOMODO DRAGONS	5C	MAJOR DAIMYOS
03	BUBBLY SLIMES	21	LVL 5 PRIESTS	4F	HELLHOUNDS	5D	TROLLS
04	ORCS	22	BANSHEES	40	PRIESTS OF FUNG	5E	CHAMP SAMURAI
05	LVL1 MAGES	23	LOOTERS	41	MASTERS/DRAGONS	5F	VAMPIRES
06	GAS CLOUDS	24	BLINK DOGS	42	SERAPHIMS	60	MURPHY'S GHOST
07	SKELETONS	25	BUSHWACERS	43	WERETIGERS	61	MANTICORE
08	GARIAN RAIDERS	26	MOAT MONSTERS	44	BORING BEETLES	62	LICHE
09	LVL'1 PRIESTS	27	STRANGER VINES	45	D PLACER BEASTS	63	FROST GIANT



0A	ZOMBIES	28	GIAND TOAD	46	CORR SLIM	64	FIRE GIANT
0B	KOBOLDS	29	VORPAL BUNNIES	47	GAS DRAGONS	65	HATAMOT
0C	CREEPING	2A	GIANT SLUGS	48	SCRYLLS	66	MASTER/SUMMER
0D	CRAWLING KELPS	2B	GOBLIN SHAMANS	49	CARRIER	67	HYDRAE
0E	MUMMIES	2C	GOBLINS	4A	MYRMIDOM	68	SUCCBI
0F	WITCHS	2D	COCKATRICES	4B	GORGONS	69	FIRE DRAKE
10	POLTERGEISTS	2E	OGRES	4C	LVL 6 NINJAS	6A	DRAGON ZOMBIE
11	NO-SEE-UN SWARM	2F	PRIESTESSES	4D	DARK RIDERS	6B	CYCLOPS
12	ROGUES	30	LVL 3 SAMURAI	4E	DOPPELGANTER	6C	GREATER DEMONS
13	ASHERS	31	GRAVE MISTS	5F	GIANT MATISE	6D	POISON GIANTS
14	ANACONDAS	32	HIGH CORSAIRS	50	EVIL EYES	6E	GOLD DRAGONS
15	DUSTERS	33	MINOR DAIMYOS	51	GOBLIN PRINCE	6F	MAELIFFL
16	HUGE SPIDERS	34	LIFTSTEALERS	52	MASTERS/W.WIND	70	VAMPIRE LORD
17	LVL 3 PRIESTS	35	NIGHTSTALKES	53	WYVERNS	71	HIGH MASTER
18	ROTTING CORPSES	36	WIGHTS	54	BRASS DRAGON	72	LYLURGI
19	DRAGON FLIES	37	MASTER NINUA	55	FIEND	73	BLACK DRAGON
1A	SPIRITS	38	BISHOPS	56	WILL O' WISP	74	FOAMING MOLD
1B	HARPIES	39	WEREWOLVES	57	BERSERKERS	75	IRON GOLEM
1C	BUGBEARS	3A	HOBGOBLINS	58	CHIMERAS	76	FCELK
1D	WERERATS	3B	CENTAURS	59	XENOS	77	A DEMON LORD

當你在修改資料時，需注意以下各項：

I：每個所儲存的資料位置如下：

1 號—第 105 磁區 2 號—第 106 磁區 3 號—第 81 磁區 4 號—第 82 磁區
5 號—第 83 磁區 6 號—第 84 磁區 7 號—第 85 磁區 8 號—第 86 磁區

II：當你修改出極多次的施法能力（超過 9 時會成為 * 號）和極強大的怪物時，小心別走到召喚點上，否則將恢復正常。

PC Tools R3.23

-----Disk View/Edit Service-----

Path=A:

Relative sector being displayed is: 00105

Displacement	Hex codes	ASCII value
0000(0000)	06 57 45 52 44 4E 41 00 00 00 00 00 00 00 00 00	WERDNA
0016(0010)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0032(0020)	00 00 01 00 01 00 50 04 00 00 02 00 4A 69 4E 89	P J J
0048(0030)	72 CE 13 06 BB 0B F9 00 00 00 00 00 01 00 00 00	r .
0064(0040)	01 00 52 00 01 00 00 00 01 00 77 00 01 00 00 00	R w
0080(0050)	01 00 3E 00 01 00 00 00 01 00 05 00 00 00 00 00	>
0096(0060)	00 00 4E 00 00 00 00 00 00 00 6E 00 01 00 00 00	N h
0112(0070)	00 00 70 00 00 00 00 00 00 00 6E 00 8D 22 63 00	p f "c
0128(0080)	00 00 02 00 02 00 02 03 02 03 FE FF 3F 00 00 00	?
0144(0090)	00 00 09 00 09 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0160(00A0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1D 00	
0176(00B0)	06 00 FD FF 00 00 09 00 01 00 04 00 00 00 00 00	
0192(00C0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 6A 00 0A 00 00	j
0208(00D0)	03 00 03 00 05 00 0B 00 09 00 17 00 07 4B 4F 42	KOB
0224(00E0)	4F 4C 44 53 52 49 45 53 54 53 52 4D 0D 4C 56 4C	OLDSRIESTSRM LVL
0240(00F0)	20 31 20 50 52 49 45 53 54 53 52 4D 0D 4C 56 4C	1 PRIESTSRM LVL

Home=begin of file/disk End=end of file/disk

ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F2=chg sector num F3=edit

PC Tools R3.23

-----Sector Edit Service-----

Path=A:

Relative sector being displayed is: 00105

Displacement	Hex codes	ASCII value
0256(0100)	20 33 20 50 52 49 45 53 54 53 52 4D 0E 01 01 00	3 PRIESTSRM
0272(0110)	06 00 0A 00 01 00 00 00 01 00 00 00 06 00 0A 00	
0288(0120)	00 00 17 00 00 00 01 00 2B 00 50 00 00 00 3D AD	(P =
0304(0130)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 16 04	= < > 0 g
0320(0140)	0F 01 00 00 CD 01 11 AB 10 ED 51 00 67 00 01 00	
0336(0150)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0352(0160)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0368(0170)	02 CD 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	=
0384(0180)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0400(0190)	00 00 00 00 00 00 2B 00 AE 10 FB 06 00 00 00 00 00	(>
0416(01A0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0432(01B0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0448(01C0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0464(01D0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0480(01E0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
0496(01F0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

^ v -> <- = cursor F1=swap entry area F5=update F6=cancel update ESC=exit
Home=first pos End=last pos PgUp=1st half PgDn=2nd half



上期名次	本期名次	遊 戲 名 稱	類 別	英 文 名 稱	機種
1	1	三 國 志	戰 略	Romance of the Three Kingdoms	16BIT
2	2	名 車 大 賽	模 擬	Test Drive	16BIT
3	3	創 世 紀 V	角色扮演	Ultima V	16BIT
6	4	未 來 之 魔 法	角色扮演	Sentinel World I-Future Magic	16BIT
16	5	紐 約 獵 人 者	動作冒險	Manhunter New York	16BIT
9	6	幻 想 空 間	冒 險	Leisure Suit Larry	16BIT
—	7	警 察 故 事	冒 險	Police Quest	16BIT
10	8	G P 大 賽 車	模 擬	Grand Prix Circuit	16BIT
—	9	捍 衛 雄 鷹	模 擬	Falcon	16BIT
19	10	坦 克 大 對 決	戰 鬪	Fire Power	16BIT
13	11	機 動 戰 士	智 育	Thexder	16BIT
5	12	虎 胆 妙 算 II	動 作	Impossible Mission II	16BIT
—	13	飛 狼 突 擊 II	戰 鬪	Off Shore Warrior	16BIT
—	14	無 敵 飛 狼	戰 鬪	Gunship	16BIT
—	15	宇 宙 傳 奇 II	冒 險	Space Quest II	16BIT

★ 製作部 ★

讀者更正



② 7月號「追蹤報導」第7頁

Dastard-SHELAM

更正為

Destard-INOPIA

由於在該篇刊登之後，有許多讀者高銘鴻等來信更正，故在此一一感謝。

① 苗栗市 林坤達

巫術 IV 說明書第33頁第3行

(G)的僵屍(Zombie)，(J)的牧師(Level 1 Priest)，(K)的瓦斯雲(Gas Cloud)

更正為

(G)的瓦斯雲(Gas Cloud)，(J)的牧師(Level 1 Priest)，(K)的僵屍(Zombie)

③ 7月號「追蹤報導」第9頁

座標L' A" L' 1"

更正為

座標L' A" L' I"

④ 創世紀 V 說明書(上) 27 頁

In Wis 定位術之藥材 H更正為G

⑤ 綠扁帽說明書第4頁第4行

鍵入RUSE 然後…… 更正為鍵入RUS E 然後……

⑦ 高雄市 梁直青

瘋狂大樓說明書第7頁指令代表鍵

r

New kid

換人

● 更正為

r

Unlock

開鎖

f

Unlock

開鎖

f

New kid

換人

⑥ 高雄市 胡家豪

宇宙傳奇 II 說明書下冊第29頁

RELEASE PLUNGER

更正為

STAND

另第30頁和31頁印刷倒置

你問？我答

軟體天地

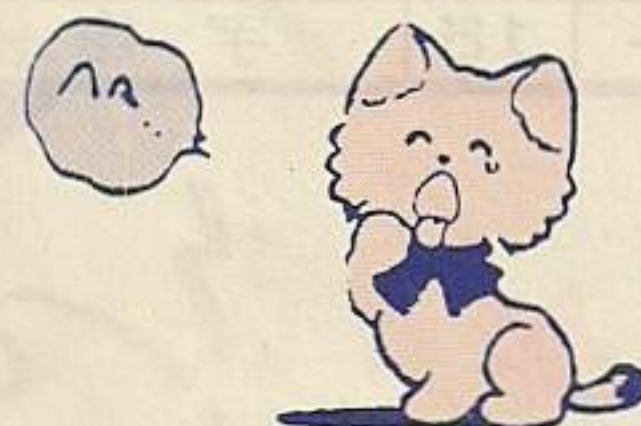


嗨！又再度地和諸位玩家見面啦！最近我們在經歷許多次的會議討論之後，決定實行一些對大眾有相當幫助的新措施，例如：

① 對較偏遠地區，如宜蘭、花蓮或居家附近沒有銷售店的玩家，買軟體是一項麻煩的事情；為了更進一步地提昇服務品質，我們即將為這些玩家開放辦理郵購業務。不過由於目前籌備工作尚未完成，因此請有需要此服務的玩家稍待，詳細辦法將會在下期「追蹤報導」中公佈。

② 由於有眾多玩家要求，所以我們即將開闢「交流信箱」，讓想和其他玩家結識的人，都能夠藉著這個專欄彼此交流、溝通。由於篇幅所限，目前只有會員才具有參加資格；若你想利用此專欄但尚未加入會員時，就請你一同進入軟體世界俱樂部的天地吧！

另外由於最近信件實在太多了，因此來信者可能會過一段時間後才能收到回信，請稍作等待。



A cartoon illustration of a boy with dark hair and large, round glasses. He is wearing a blue and white plaid jacket over a white shirt with a dark bow tie. He is standing next to a small, white cat with large, round eyes. The background is a light beige color with a pattern of small red dots.

答：由於目前「追蹤報導」目前尚未定型，爲了求更新更好更完美，因此正在大幅度的變動中；例如篇幅頁數的改變、會費的調整，以及內容的多元化、精緻化等。所以目前的出刊日期爲配合彈性調整而還未固定。等到一切定型之後，我們便會如期推出「追蹤報導」的。

地昂貴

的 Sa -

你還是



因爲有多起以平信寄裝之會費遺失事件發生，故請欲加入會員者一律以現金袋方式將會費寄來，否則，若有遺失概不負責，此外，請勿寄來同額的郵票，恕不受理，謝謝您的合作。

有話要說





F-19 隱形戰鬥機

F-19 隱形戰鬥機長久以來一直是大眾傳播上熱門的話題，因為美國一直把它當成最高機密，除了美國總統、高階負責將領、製造廠商之外，美國就是不讓民眾知道（憲法規定，美國民眾都有權知道一

*類別：模擬戰鬥

*機型：16 位元 IBM PC

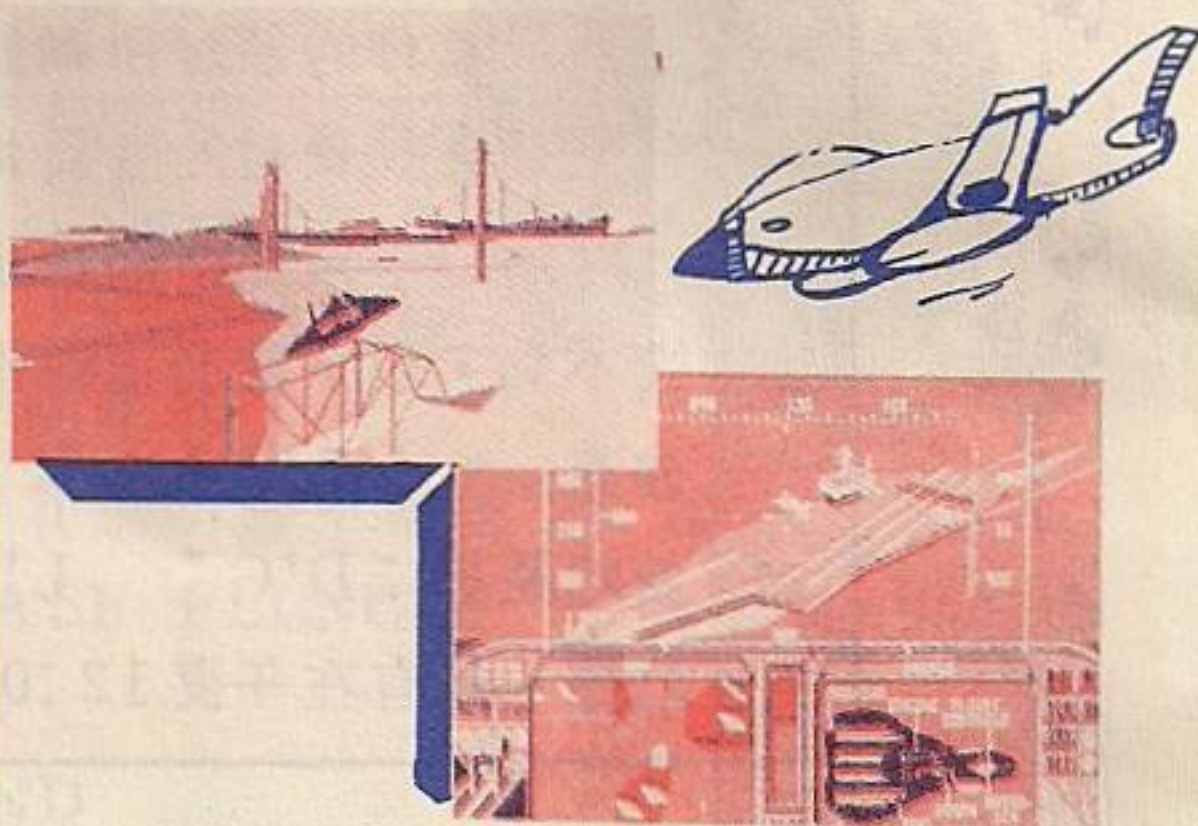
些新的國防軍備，藉此，政府也可以得到民眾的大力支持）。但是，隱形戰機早已製造成功達五年之久，美國政府卻到現在才公佈，引起美國各界的指責。更諷刺的是，就只有美國民眾被蒙在鼓裏，其他像蘇俄等國老早就得知消息了。

喜歡“F-15 鷹式戰鬥機”、“海獵鷹戰鬥機”、“捍衛雄鷹”這類飛行模擬戰鬥遊戲的讀者，請期待我們即將推出的超級遊戲——“F-19 隱形戰鬥機”，享受駕駛航空史上最熱門、最神秘、製造新聞最多的戰鬥機之樂趣，或許，你就是全世界第一個駕駛 F-19 隱形戰鬥機擊落米格機的空中英雄！

“F-19 隱形戰鬥機”的畫面比以往同類型遊戲更為真實（尤其

是 EGA 的畫面），你可以在利比亞、波斯灣、北海岸、中歐執行上百個任務。遇到米格機時，趕快用雷達將它鎖定，或是利用戰術視窗追蹤，任何目標均無法逃脫 F-19 的追蹤。

由於隱形戰機的造形特殊、並塗有特殊的塗料，因此，容易避開敵人的雷達鎖定，幾乎可以無聲無息地接近目標，給敵人來一記重擊，不過，這也是報導而已，實際上性能如何，就靠你來嘗試一下“隱形飛行”的樂趣便知！



南區聯誼餐會 吃喝玩樂……一切等你來！

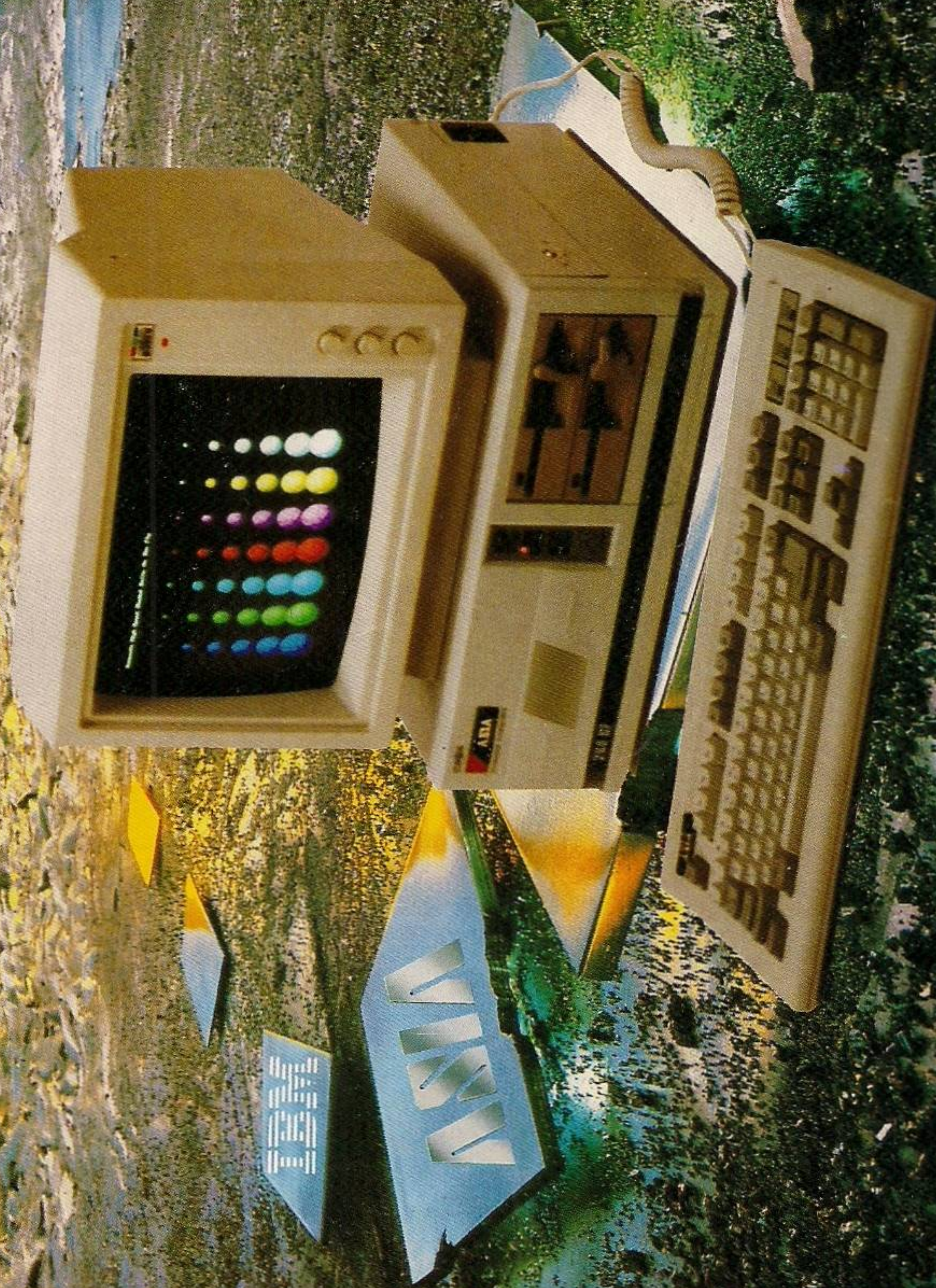
軟體世界為擴大與您的交流層面，讓玩家有與其他玩家聯誼交流的機會，將於12月18日10:30～17:00在高雄市國軍英雄館（高雄市五福三路145號），舉辦南區聯誼會，當天，安排了多位深精電腦遊戲的玩家為您解決電腦遊戲的疑難雜症外，還有很多精彩的活動及可口的餐點等著你來。想報名者，請在12月12日以前將報名費及報名表用現金袋寄至高雄市郵政28-34號信箱，軟體世界收即可。費用是會員100元，非會員150元。

1. 姓名：_____（☐會員 / ☐非會員）
2. 地址：_____
3. 電話：_____
4. 我最拿手的電腦遊戲種類：☐動作 ☐益智 ☐角色扮演（RPG） ☐模擬 ☐戰略 ☐動作冒險 ☐其他 _____
5. 我最喜歡或最想要了解的電腦遊戲種類：☐動作 ☐益智 ☐角色扮演（RPG） ☐模擬 ☐戰略 ☐動作冒險 ☐其他 _____

巨星出現，天地爲之色變

天王巨星

亞洲電腦



亞資科技與美國IBM簽定技術合作後
就秉持IBM的生產理念
爲廣大的中華民國消費者推出
一系列高品質的
亞洲個人與商用電腦
它

值得您信賴
值得您使用

完美的連鎖服務網



台北區/

來欣 / ☎(02)396-5781 / 台北市八德路一段51號
光華商場2F36號
舜偉 / ☎(02)392-7367 / 台北市八德路一段51號
光華商場2F91號
羅林 / ☎(02)394-4812 / 台北市羅斯福路二段10號
詮民 / ☎(02)751-5070 / 台北市民權東路181號2F
翼翔 / ☎(02)381-1407 / 台北市中華商場忠棟2樓13號
李安 / ☎(03)425-8000 / 中壢市中美路109號
台鴻 / ☎(035)721-279 / 新竹市光復路二段363號1F
殷詮 / ☎(036)622-068 / 苗栗縣竹南鎮東平路125號
後龍 / ☎(037)728-720 / 苗栗縣後龍鎮車站街128~14號

台中區/

亞歌 / ☎(04)252-9526 / 台中西屯福星路345號
中信 / ☎(04)220-8628 / 台中市明道街93號
邁克 / ☎(04)223-8540 / 台中市中山路49巷5號
邁克 / ☎(04)2237344 / 台中市中山路49巷16號
日成 / ☎(04)222-8725 / 台中市三民路三段196號
日成 / ☎(049)336-959 / 南投縣草屯鄉太平路二段51號

嘉義區/

盟統 / ☎(05)224-1349 / 嘉義市西榮街190號
台大 / ☎(05)224-1686 / 嘉義市民國路65號

台南區/

早陽 / ☎(06)234-4382 / 台南市青年路368號
榮登 / ☎(06)226-8862 / 台南市北門路一段66號
柏德 / ☎(06)264-5333 / 台南市健康路281號
先帥 / ☎(06)253-0773 / 台南縣永康鄉中正南路755號
捷訊 / ☎(06)635-7591 / 台南縣新營市新進路17號
頑德 / ☎(06)267-8691 / 台南市崇明路350號

高雄區/

亞洲 / ☎(07)221-9579 / 高市七賢二路99號
統全 / ☎(07)271-4536 / 高市五福二路130號 (五福)
統全 / ☎(07)311-3570 / 高市博愛一路139號 (博愛)
上正 / ☎(07)331-9357 / 高市中山二路313號
信光 / ☎(07)741-3468 / 鳳山市中山西路19號之1 (鳳山)
信光 / ☎(07)582-1763 / 高市左營大路2-28號 (左營)
信光 / ☎(07)282-9316 / 高市建國二路93號 (建國)
宏昱 / ☎(07)561-3516 / 高市塩埕區五福四路201號
宏大 / ☎(07)622-4816 / 高縣岡山鎮岡山路368號

屏東區/

邁可 / ☎(08)788-1347 / 屏東縣潮州鎮育英路78號
亞洲學苑 / ☎(08)722-8531 / 屏東市公園東路87號

一家購買 全省服務

亞資科技 股份有限公司

台北公司 / 台北市新生南路一段60號4F ☎(02)394-5225 FAX:(02)351-0617

台中公司 / 台中市西屯區弘仁路76號 ☎(04)255-1266

高雄公司 / 高雄市三民區民壯路53號 ☎(07)384-8088 FAX:(07)384-4537

